K

AMIGA PC ATARI ST AMSTRAD C64 SPECTRUM NINTENDO SEGA

+ ALTRI...

Anno III n.2
K 25 FEBBRAIO 1991
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

CYB

In omaggio la 2ª parte del gioco di ruolo cyber

LA SALA GIOCHI DEL 2000

K prova a immaginare come giocheremo fra dieci anni

GAMESWORLD

MARIO 4

Il nuovo gioco dell'idraulico italiano più famoso nel mondo

GAME GEAR

Il portatile Sega ai raggi X

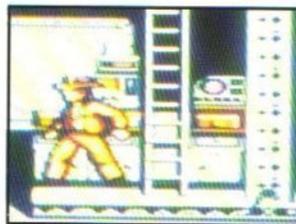
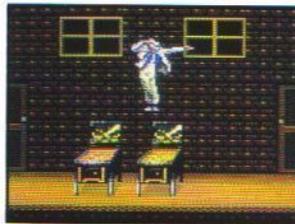
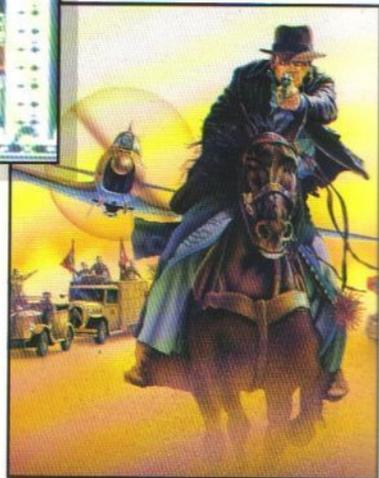
INTERVISTA A JARON LANIER

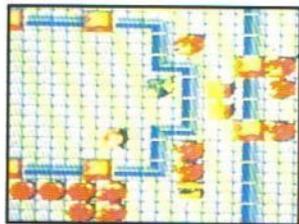
Il "rasta" della Realtà Virtuale

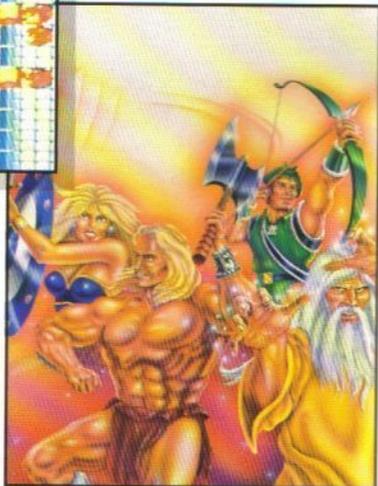
VIAGGIO SU MARTE

... con il nuovo Mondo di Ultima della Origin

Glénat ITALIA

35 RECENSIONI E ANTEPRIME: 4D Driving • Midwinter II • Line of Fire • Carthage • Chase HQ II • Awesome • Robocop 2 • Hill Street Blues • Lightspeed • King Quest V • ecc.

27008 INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA
Usa tutta la tua astuzia ed esperienza! La caccia è aperta per trovare il più grande tesoro della storia: il Santo Graal! Corri contro il tempo e cerca di sfuggire i peggiori nemici. Indy è in tuo controllo mentre lotti per sopprimere uno stressante livello pieno d'azioni.

1013 MOONWALKER
I mondo è in pericolo. Il maestro del crimine Mr. Big ha rapito il mondo dei bambini. Solo una persona, Michael Jackson alias Moonwalker può salvarli.

7066 PSYCO WORLD
Lucia e Cecile erano gemelle e assistenti ricercatrici del centro ricerca ESP del Dr. Knavic. All'improvviso ci fu un esplosione nel laboratorio. I mostri che avevano per gli esperimenti scapparono e presero Cecile con loro. Ora Lucia deve combattere da sola per salvare la sorella.
In questo gioco viaggerete attraverso un fantastico mondo di fuoco e ghiaccio mentre combatterete con ogni possibile tipo di mostro e macchina.
Inizierete con i poteri base ESP, ma lungo il percorso otterrete più potere e forza. Usate bene i vostri attacchi ESP... ne avrete bisogno.

25006 GAUNTLET
Chiama la potente ascia di Thor, la spada tagliente di Thyra e la magia di Merlino o le rapide frecce di Questor nella conquista dei sotterranei delle tenebre. Un'ardua lotta con i mostri delle tenebre ti aspetta.

Master System

E ALTRE 15 ULTIMISSIME NOVITÁ CON I GIOCHI PIÙ AVVINCENTI

http://speccy.altervista.org/

25

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Fabio Rossi, Tiziano Toniutti, David Upchurch, Kay Wolfley (San Francisco)

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

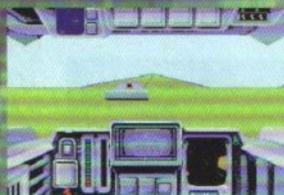
STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

recensioni

Robocop II: Il primo film era migliore del secondo. È lo stesso anche per il videogioco? Scopritelo a pagina 30

Dopo l'anteprima di K27 arriva la versione definitiva di *Battle Command*. Particolari in cronaca a pagina 52

Uncle Buddy's Fun House - il futuro della hypernarrativa? La risposta a pagina 18

SU COMPUTER *pagine 30-59*

SU CONSOLE *pagine 65-71*

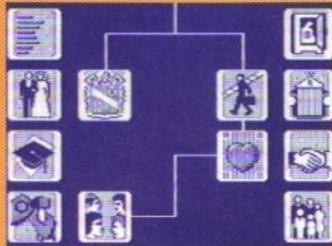
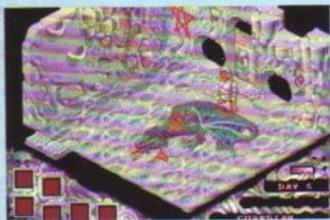
SU CD *pagina 63*

ALBO d'ORO

La storia dei videogiochi per computer è ormai quasi decennale. In questi anni sono stati pubblicati migliaia di giochi di ogni genere e tipo. Ma non tutti passeranno alla storia. Anzi, si potrebbe dire che molta "fuffa" è passata sotto i ponti.

Ad uso e consumo dei lettori più giovani (e dei lettori maturi e nostalgici), abbiamo quindi pensato di lanciare una rubrica occasionale (che apparirà, cioè, quando ci sarà spazio nonché qualcosa da dire) intitolata "Albo d'Oro", dove i redattori e i collaboratori di K ricorderanno il gioco (i giochi) che secondo loro meritano un posto nella storia.

Ovviamente le nostre opinioni non sono oro colato. Molti di voi avranno probabilmente pareri diversi, quindi abbiamo pensato di lanciare un appello a tutti i lettori.

Se pensate che un gioco meriti di entrare nell'Albo d'Oro, scriveteci e fatecelo sapere. Potete inviarci soltanto la "nomination" oppure un articolo completo come quello di pag. 73 e, se ci piace, lo pubblicheremo.

Non ci sono limiti di computer (né di console), ma solo limiti di spazio. L'articolo deve essere di 2/3 cartelle (cioè fogli dattiloscritti o in WP di 30 righe per 60 battute o caratteri (spazi e punteggiatura compresi. Chissà che qualcuno di voi non abbia il talento di un giornalista.

Cadaver: i Bitmap Brothers hanno pensato ai lettori di K e hanno preparato mappa e consigli per risolvere il loro ultimo gioco. Questo mese le istruzioni per risolvere il primo livello.

AVVISO IMPORTANTE

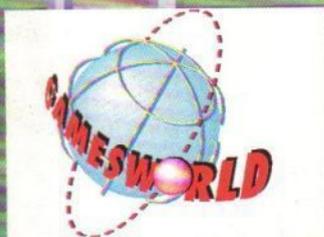
La redazione di K ammette che il contenuto di questo numero potrà sembrare offensivo, o addirittura dannoso, per certe persone. Quelli di voi che pensano che le console portatili siano un segno della decadenza dei valori della gioventù potranno sentirsi offesi dai nostri servizi speciali sul Game Gear e sul Gameboy. Gli scettici, che negano la possibilità di viaggiare nel tempo, saranno invece risentiti dall'articolo su Gamesworld, mentre coloro che pensano che i capelloni siano dei buoni a nulla dovranno ricredersi quando leggeranno l'intervista a Jaron Lanier. Siete stati avvertiti. Tutti gli altri possono invece prendersela comoda e farsi una buona lettura...

sommario

SPECIALI

DA GIOCARE

REGOLARI

King's Quest 5: 256 colori, 9.7 megabyte e tonnellate di Liala. Andate in punta di piedi a pag. 50...

Il simbolo di Games[illegible] sala giochi del 2000.

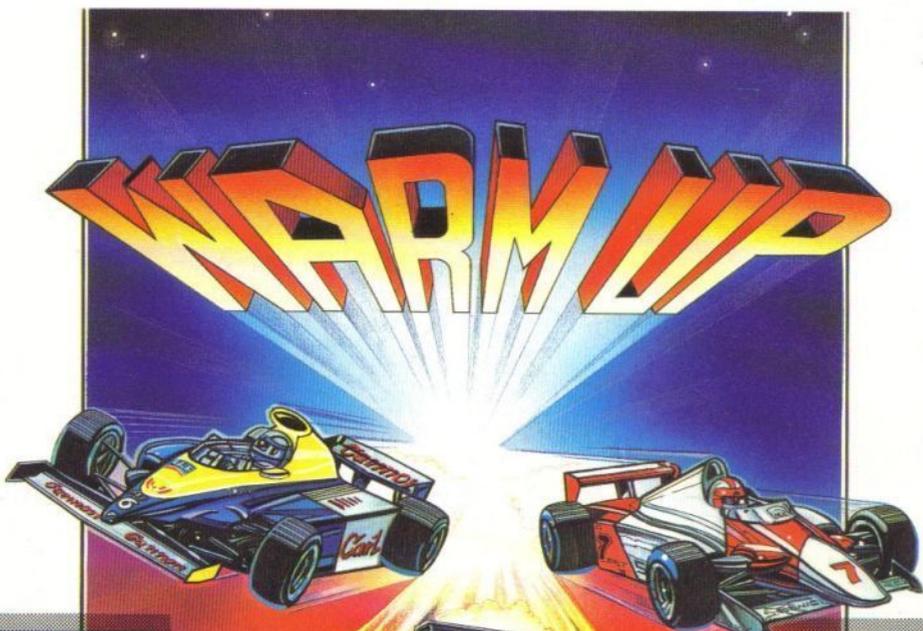
COVER STORY

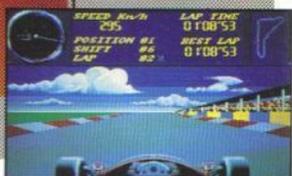
K cerca sempre di stare al passo della tecnologia più avanzata, ma questo è ridicolo!!! Una sala giochi del 1999??? Proprio così, credeteci o no, abbiamo fatto un viaggio nel tempo sulle piste di una sala giochi del futuro. Così comincia il rapporto del nostro inviato: "*Gamesworld* è un parco dei divertimenti che può sembrare incredibile, ma che, in realtà, impiega delle tecnologie già disponibili oggigiorno. In effetti, si sarebbe potuto costruire già nel 1991, ma nessuno ci pensò. Peccato, perché è dimostrato che si tratta di una delle innovazioni più riuscite nel campo del temmo libero dopo i casinò..."

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO

WARM UP

Versione C-64

Versione Amiga

PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.

- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE

Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.

http://speccy.altervista.org/

Il mio primo Sony

La Sony, casa giapponese leader del settore elettronico, ha prodotto una nuova serie di prodotti per i più piccini.

La Sony ha lanciato tre oggetti creativi denominati "My First Sony". Il computer grafico costa 25.000 yen (circa 240.000 lire) e si collega ad un normale televisore. I bambini possono produrre qualsiasi tipo di disegno semplicemente premendo il tasto che riproduce la forma ed il colore desiderati e poi manipolare queste immagini su schermo utilizzando il joystick incorporato nella tastiera. Questo congegno può essere visto come l'equivalente elettronico del quaderno per disegnare dei bambini.

Gli altri due aggeggi della Sony sono apparecchi per produrre degli effetti sonori speciali (90.000 lire) e per alterare elettronicamente la propria voce (50.000 lire).

Non esiste motivo per cui questi prodotti non possano esser distribuiti fuori dal Giappone (con alcune modifiche al computer). Può essere che siano in mostra al Salone del giocattolo che si svolgerà a fine gennaio a Milano (in quella data lo saprete già visto che si sarà già svolto, ma i tempi del giornale sono quelli che sono).

L'Atari sta cercando di recuperare il tempo perduto e ha annunciato una serie di nuovi titoli per il Lynx che dovrebbero apparire nei prossimi mesi anche da noi. Si tratta di: 720°, Grid Runner, Pacland, Ninja Gaiden, S.T.U.N. Runner, Cyberball e Pit Fighter. Dopo la recente uscita di cinque nuovi titoli, si può finalmente dire che le cose per questa console cominciano a farsi interessanti.

Chi ha detto che bisogna essere un bambino per divertirsi con queste cose?

Carrier Airwing

La US Gold sta per iniziare il lavoro di conversione per i computer da casa dell'ultimo coin op della Capcom *Carrier Airwing*, un altro sparatutto sullo stile di *UN Squadron*, che sta ottenendo un grosso successo nelle sale giochi.

Nel gioco dovete combattere portare a termine 10 missioni all'ultimo sangue per distruggere l'arma finale. Lungo il percorso dovrete attaccare l'arsenale e il forte del nemico, e volare in diagonale a bassa altitudine vicino a una autostrada e verticalmente in una vallata.

Carrier Airwing comprende anche combattimenti aerei da mozzare il fiato sopra città, vallate, deserti ed oceani. Fortunatamente, è possibile scegliere tra tre caccia diversi.

Rick Ford di New York è il pilota dell'F-14 Tom Cat. Ford si classificò al primo posto nel corso "Top Gun" della Marina americana, ed è fortissimo nei combattimenti aerei. L'FA-18A Hornet è pilotato da James Roy della Louisiana, membro dei "Blue Angels", che sarebbero le Frecce Tricolori americane. Le capacità di guida di Roy gli garantiscono un vantaggio sia nel combattimento aereo che con i nemici di terra. E in fine, Mark Olson si libra nel cielo su di un A-6E Intruder. Precedentemente leader di una squadriglia della Marina americana, Olson è conosciuto per la sua capacità di lanciare una bomba ovunque e in qualsiasi situazione.

Carrier Airwing dovrebbe essere disponibile per il vostro computer prima della fine del '91. La US Gold deve ancora decidere chi convertirà il gioco.

SNACK RUSSI

Una società americana (e di dove se no?, NdR) dell'Illinois, di nome Salerno, ha lanciato sul mercato un nuovo snack basato sul famoso rompicapo sovietico. Che sia il cibo giusto per fare il record a *Tetris*?

I Tetris Crackers, uno snack burroso e leggero, hanno la forma delle "pedine" di *Tetris*. Non contengono conservanti né aromi artificiali e hanno un basso concentrato di grassi.

La Salerno vende anche dei cioccalatini Super Mario Bros. 3 ispirati, ovviamente, al personaggio dell'omonimo gioco di piattaforme della Nintendo.

Dragon's Lair su Gameboy

La Movietime, una nuova edichetta del panorama videoludico, sta per mettere in commercio la versione per Gameboy di *Dragon's Lair*.

Le versioni per ST e Amiga di questo gioco di Don Bluth, furono acclamate dalla stampa specializzata e dai videogiocatori come un capolavoro grafico ma mancante della giocabilità necessaria, e quando furono create le versioni per 8-bit ci furono dei cambiamenti sostanziali per ovviare a questo non tanto trascurabile difetto.

Las versione per Gameboy sarà la stessa che apparse a suo tempo sul CPC con una miriade di sequenze arcade e rompicapi da risolvere per la gioia dei giocatori. Dovrebbe essere in vendita in Inghilterra alla fine di febbraio.

Cartucce per l'Amiga

La Software Businness crede di aver trovato il modo per sconfiggere definitivamente la piaga della pirateria. Si dice infatti, che stia lavorando alla realizzazione di giochi su cartuccia per il gioiello di casa Commodore.Il prezzo previsto dovrebbe essere di circa 30 sterline (più o meno 60.000 lire), e le cartucce andrebbero inserite, per quel che riguarda l'A500 e L'A1000, nello slot dell'espansione di memoria. Per l'Amiga 2000, saranno disponibili i nuovi titoli anche su dischetto.

Un'inclinazione di questo tipo può essere esclusivamente imputata alla sempre maggiore pressione che le case di software imprimono verso lo studio di metodi che preservino i loro diritti dai disastrosi effetti che la pirateria ha sui loro bilanci.

Expo '91 per Amiga

Dal 23 al 24 di questo mese, si terrà a Milano presso l'Hotel Executive in Viale Don Sturzo, 45 (MM2 Garibaldi), una mostra mercato dedicata alle applicazioni professionali dell'Amiga. Si parlerà di DTP, animazione, multimedia, musica e naturalmente anche di giochi.

Per maggiori informazioni è possibile telefonare alla segreteria ai seguenti numeri: tel. 02/510661; fax 02/510192.

Dovrete stare ben attenti anche se il Tom Cat ha "nove vite"!

Il combattimento con il cattivo del secondo livello.

http://speccy.altervista.org/

Sono già state vendute mezzo milione di copie di *Mighty Bombjack* per il NES.

Jack colpisce ancora!

L'Elite sta realizzando il seguito di *Bombjack*, la conversione di successo del coin op della Tecmo. Il titolo sarà *Mighty Bombjack* e avrà 17 livelli e circa 250 schermi di azione.

"Il primo *Bombjack*, realizzato nel 1986, e il suo seguito *Bombjack 2* del 1987, furono al primo posto delle classifiche per diverse settimane, e realizzando *Mighty Bombjack* crediamo di poter fare lo stesso," dicono all'Elite.

Così toccherà ai possessori di Amiga, ST, PC e C64 dire se l'Elite ha ragione (o torto) quando *Mighty Bombjack* sarà in vendita. Dovrebbe uscire per l'inizio di febbraio.

La Joytec Canadese ha sviluppato un simulatore di golf interattivo su grande schermo per i giocatori che vogliono migliorare il proprio gioco senza andare su un campo da golf. Il simulatore è basato su di un sistema a laserdisc che permette di cimentarsi in nuovi percorsi velocemente e in maniera relativamente poco costosa.

Retaliator sarà davvero il simulatore di volo più veloce per PC?

Retaliator atterra su PC

Il simulatore di volo della Digital Image Design e della Ocean a cui sono stati attribuiti, dalla stampa specializzata, innumerevoli consensi, dovrebbe essere disponibile per PC entro la fine della primavera. E non preoccupatevi, il "piccolino" sarà veloce e addirittura migliore delle sue precedenti versioni.

"Abbiamo un 386 a 20MHz e il gioco gira a 30-40 frame al secondo," ci dice Martin Kenwright della Digital Image Design. "Il rallentamento massimo si posiziona su 10 frame al secondo, e questo quando si sorvola un agglomerato urbano complesso con più di sei caccia che cercano di abbatterci". Stupefacente, *F-29 Retaliator* gira su un normale PC Amstrad come su Amiga.

La Digital Image Design ha avuto dei problemi piuttosto insoliti sviluppando la versione PC... si muove troppo velocemente, perciò hanno dovuto fare di tutto per rallentarlo. "Vola davvero!" sorride Kenwright.

I possessori di PC avranno qualcosa di più in cambio dei loro soldi, rispetto a chi possiede altri computer, dato che il mondo è più dettagliato di quelli dell'Amiga e dell'ST. "Abbiamo creato un ambientazione migliore, con più alberi, fiumi, ecc." spiega Kenwright. La versione per PC di *F-29 Retaliator* è stata programmata da Jason Brooke, che in precedenza aveva già lavorato con il musicista elettronico Dave Whittaker. "È stato il suo primo lavoro di grande livello, e se l'è cavata decisamente bene".

Sarà possibile collegare due PC insieme e combattere testa a testa con un amico o il con il capo ufficio! "Il collegamento a due è eccezionale", afferma Kenwright, "è la prima volta che viene implementato un com-link a frame compensati". Teoricamente, questo permette a possessori di due diversi PC di giocare tra loro alla pari. Chi ha un 8MHz non verrà abbattuto facilmente da chi ha un 386, a meno che non sia un pilota migliore. "È stato difficile da programmare, ma è favoloso avere due macchine collegate con un cavo".

Questa volta la Digital Image Design ci ha promesso un gioco meraviglioso. "È la versione migliore di tutte. Ogni particolare interagisce con gli altri, dai sistemi radar a quelli relativi alle armi." dice Kenwright. Dovreste trovare *F-29 Retaliator* sugli scaffali dei negozi per la fine della primavera.

TOP DANCE
1 ALL TOGETHER NOW - THE FARM
2. KINKY AFRO - HAPPY MONDAYS
3 EXORCIST - THE SCIENTIST

Sembra che i ladri stiano usando il succo d'arancia per rubare console e computer dai negozi della catena inglese Dixons. Questi tecno-ladri versano il liquido ricco di vitamine sui modelli in mostra creando un cortocircuito nel sistema elettronico di sicurezza del negozio.

Senza dubbio sono fantasiosi, ma queste cose non si fanno...

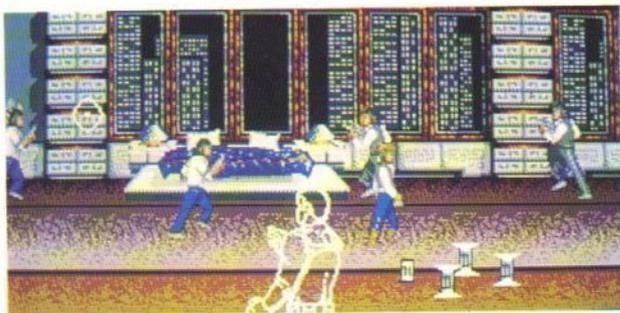
Tornano i giochi su laserdisc

Con una mossa inaspettata, l'American Laser Company ha realizzato un nuovo gioco da bar su laserdisc che si chiamerà *Mad Dog McCree*.

La tecnologia del Laserdisc ha fatto la sua prima apparizione alla fine degli anni 70, quando la Pioneer lanciò negli Stati Uniti il primo sistema con video disco per il pubblico. Fu subito seguita da altre società e dai loro sistemi, come il Laservision della Philips. Era nato il video digitale.

La prima generazione di videogiochi su laser disc, tipo *Dragon's Lair* e *Space Ace* di Don Bluth, furono realizzati agli inizi degli anni ottanta. Sfortunatamente, nonostante fossero inizialmente molto popolari, la loro tecnologia primitiva li rendeva poco affidabili e presto svanirono dalla scena dei giochi da bar. La American Laser Company spera di eliminare questi inconvenienti utilizzando una tecnologia più avanzata nel suo nuovo lasergame.

***Mad Dog McCree* è un gioco ambientato nel mitico Far West, e comprende sparatorie tra cowboy nel coral, nei saloon e nell'ufficio dello sceriffo. Il ruolo è quello dell'ultimo irriducibile pistolero della città. Per un migliore effetto visivo *Mad Dog McCree* può essere giocato su di uno schermo di 70 pollici.**

L'Atari Games, produttrice di *Paperboy*, *Hard Drivin'* e *S.T.U.N. Runner*, ha ottenuto i diritti per l'Europa del gioco da bar. Nessuna società ha, per il momento, richiesto i diritti per un eventuale conversione per computer o console.

La Imageworks descrive *Predator 2* per computer come "un fantastico gioco con scorrimento orizzontale in 3D che cattura tutta l'azione e il terrore del film."

Predator è tornato, più letale che mai

Vede il calore del corpo. Sente l'odore della paura. Caccia per sport. Uccide per piacere. È Predator. Il potente alieno è tornato in un thriller di fantascienza grazie alla 20th Century Fox, e la Imageworks ha assunto il compito di realizzarne il gioco per tutti i formati.

Il seguito del film che vedeva come protagonista l'uomo più muscoloso d'Europa, Arnold Schwarzenegger, ha come ambientazione la Los Angeles dell'immediato futuro. Mike Harrigan, un poliziotto di L.A. interpretato da Danny Glover (co-protagonista con Mel Gibson di "Arma Letale"), investiga su di una serie di misteriosi omicidi nel contesto di un violento scontro tra bande di Colombiani e Giamaicani per il controllo del racket della droga.

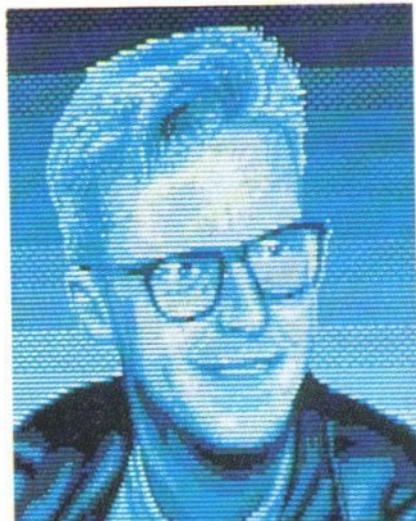
Nel gioco della Imageworks, assumerete il ruolo di Harrigan in uno shoot'em up sullo stile di *Op.Wolf*. È possibile scegliere tra quattro tipi diversi di arma da fuoco, tipo un fucile a pompa o un lancia-granate, piuttosto che la solita Magnum 44. Il gioco, strutturato su quattro livelli, è ricostruito sulle scene del film, come ad esempio il massacro della metropolitana e il mattatoio in cui avviene il confronto finale tra Harrigan e Predator. "*Predator 2* è una miscela esplosiva di azione con stupefacenti effetti speciali mai visti prima sul grande schermo, noi vogliamo catturare la stessa azione e il divertimento di questo sicuro successo cinematografico" dicono alla Imageworks. Il gioco e il film (quest'ultimo nella versione originale in inglese) dovrebbero uscire in aprile. Il gioco sarà disponibile per Amiga, Spectrum, PC, C64, ST e CPC. La Arc Developments (*Forgotten Worlds*) sta creando il codice e Stephen Hopkins ("Nightmare 5") è il regista del film. Il primo film di "Predator" era stato convertito in videogioco dall'Activision e la System 3 nel 1987. I fan dei fumetti americani di "Alien vs Predator" saranno felici di sapere che l'Activision sta preparando un gioco di questa fortunata serie per il Nintendo. Si dice anche che sia in progetto un film di "Alien vs Predator"

K in Giappone...

• Le code di videogiocatori frustrati sono aumentate enormemente fuori dai negozi giapponesi dopo il lancio del Super Famicom della Nintendo. Gli ordini riguardanti questa nuova console hanno già superato i due milioni di pezzi. Sfortunatamente, sembra che la Nintendo sia in grado di produrre solo 300.000 esemplari al mese fino a Marzo. La presentazione del Super Famicom al pubblico Americano è prevista per l'inizio di settembre. A quando l'importazione ufficiale in Italia?

• "Rimane una sola bomba. Esploderà alle 7 in punto di questa sera. Non toccatela! Ripeto gli ordini: Catturate la Russian Fog. Questo è il solo modo per evitare di essere affondati. Quest'ordine è definitivo". Così comincia *Nostalgia*, il nuovo gioco di strategia arcade della Takeru giapponese. La storia inizia a bordo di una nave passeggeri a vapore che sta attraversando il nord atlantico nel 1907. *Nostalgia* è pieno di intrighi e rompicapo da risolvere. Disponibile per X68000, al costo di 118.000 yen (circa 100.000 lire) e sarà completo di uno CD audio d'introduzione. Chi è a conoscenza del segreto della rosa rosa?

• I fan giapponesi di *Populous* potranno comprare un compact disc che riproduce tutti gli effetti sonori del gioco. Sfortunatamente, la Bullfrog (creatori di *Populous* e *Powermonger*) non vedrà un soldo di royalty a causa di un'ingiusta legge sul copyright e le licenze.

• La Capcom, la società giapponese

autrice di giochi da bar quali *Commando*, *Ghosts 'n' Goblin* e *Strider*, è entrata nelle quotazioni della borsa azionistica di Tokyo.

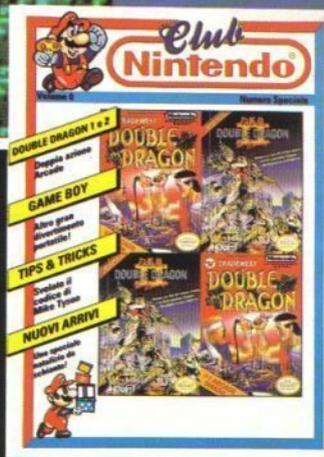
• Immagini di Andrew Fletcher, Martin Gore e Alan Wilder dei Depeche Mode appaiono in un'avventura su CD-ROM per il computer giapponese PC-8801SR. *Mirrors*, questo è il nome del gioco, include personaggi dei Duran Duran e del programma di Max Headroom. Il gioco costa 9.800 yen (poco più di 80.000 lire). Verrà in seguito convertito anche per FM Towns.

• La Home Data sta convertendo per l'FM Towns della Fujitsu uno dei giochi da sala più "pallosi" di sempre. *Marble Madness*, ritenuto da molti giocatori il miglior gioco da bar della Atari. Sarà presto disponibile anche per Sharp X68000 e PC-9801.

• I lavori riguardanti la versione per Super Famicom di *Powermonger* sono appena iniziati. Una delle migliori case giapponesi, la Imagineer, si è accollata l'onere di convertire l'ultima superlativa creazione della Bullfrog. L'Imagineer ha già realizzato le versioni di *Populous* e di *Sim City* per Megadrive.

Grazie ai nostri amici della ASCII Corporation per il loro aiuto.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ______

COGNOME ______

DATA DI NASCITA ______

VIA ______ N. ______

LOCALITÀ ______

CAP ______ PROV. ______ TEL. ______

FIRMA ______
(di un genitore per i minorenni)

http://speccy.altervista.org/

ad esempio - può essere compresso in meno di 10K. I giochi fatti con *3DCK* possono essere mooolto grandi.

AZIONE VIRTUALE

Una volta che si è definitio un mondo e stabilite tutte le condizioni del gioco, si possono usare le altre opzioni del programma per generare un modulo che giri da solo. La Incentive non chiederà nessuna royalty per i giochi prodotti usando il sistema, quindi non c'è ragione per cui non dovremmo vedere alcuni eccellenti ambienti 3D "fatti in casa" sul mercato.

I giochi creati usando il sistema possono essere ancora più impressionanti grazie all'abilità di *3DCK* di importare file grafici (ad es.: immagini *Deluxe Paint* o *Neo-Chrome*), che possono essere utilizzati per creare una "cornice" attorno alla finestra sul vostro mondo. Ancora meglio, *3DCK* può creare schermate dinamiche come tabelle dei record e barre d'energia, ed è infine possibile configurare parti della cornice come pulsanti di comando per consentire al giocatore di muoversi all'interno dell'ambiente, raccogliere oggetti e via dicendo. Volendo, potrete usare *3DCK* per creare un simulatore di volo in 3D solido (piuttosto lento però)!

In termini di sonoro, oltre a fornire una gamma di effetti sonori di default, il programma consente di caricare suoni campionati. Inoltre, un suono può essere associato a un oggetto o a un'azione cosicché, ad esempio, sparando a un oggetto non solo si genera una sequenza d'esplosione animata ma si richiama anche l'effetto sonoro appropriato.

La velocità non è il punto forte di *3DCK*: più complessi saranno i mondi creati, più lentamente girerà il programma, ma detto ciò possiamo assicurarvi che è veloce quanto molti dei prodotti in 3D attualmente in commercio. Inoltre, ci sono altri modi per far sì che la frequenza di quadro sia il più alta possibile - colorando alcune facce degli oggetti come trasparenti, ad esempio, cosicché il procedimento di rendering sia accelerato.

3DCK dovrebbe uscire in Aprile. I prezzi non sono ancora stati comunicati, ma sicuramente non sarà un programma economico.

La gang della Incentive (in senso orario da sinistra) il boss Ian Andrew, i programmatori Kevin Parker (in piedi) e Paul Gregory e il grafico Eugene Messina (seduti). Gli uffici della Incentive sono a Aldermaston.

La versione Amiga di *3DCK*. È meglio che ci diate un'occhiata per decidere se fa al caso vostro prima di spendere i vostri sudati risparmi. Questa foto è stata scattata all'interno di una villetta disegnata dal team di programmazione. Sì, POTETE aprire quei cassetti e guardarci dentro.

Sembra che tra breve verrà realizzato in America un film che avrà come protagonista il famosissimo Mario della Nintendo. Il ruolo di Mario, che gli americani suppongono sia un idraulico italiano di Brooklyn, verrà interpretato dal poliedrico Danny de Vito.

 http://speccy.altervista.org/

NEWS

3DCK su Amstrad CPC. Una vera e propria "impresa" per una versione a 8-bit.

Mondi fai da te

Presto sarà possibile costruirsi il proprio universo animato in 3D con il nuovo *3D Construction Kit* della Domark/Incentive...

Ian Andrew, capo della Incentive, tiene in mano una sfera di cristallo virtuale creata con *3DCK* e dimostra la potenza del modo colore "trasparente"

Non c'è dubbio, questa potrebbe essere la più eccezionale utility per creare giochi mai pubblicata. Non solo consente di creare moduli autonomi completi di animazione e possibilità di creare sparatutto, rompicapo da risolvere e labirinti da esplorare, ma sarà possibile farlo in 3D, utilizzando un sistema ancora migliore del Freescape!

La Incentive ha già pubblicato in passato altre due utility per creare giochi: *GAC* e *STAC*. *GAC* è stato il primo creatore di avventure grafiche completamente integrato, e *STAC* faceva la stessa cosa, ma con molte più funzioni, sull'Atari ST. Comunque, entrambi avevano un difetto: si potevano creare soltanto delle avventure e quindi erano svantaggiate rispetto a prodotti come *AMOS* della Mandarin e *Shoot-Em-Up Construction Kit* della Palace che potevano essere utilizzati da non-programmatori per produrre giochi di tipo più convenzionale.

Non esistono problemi di questo genere con *3D Construction Kit*. Quando la Incentive lanciò il suo sistema a 3D solido Freescape sotto forma di *Driller*, a cui seguirono altri titoli tra cui il vendutissimo *Castle Master*, dimostrò da subito una particolare bravura nella creazione di mondi in 3D. Ora hanno messo tutto il loro *know how*, cioè le loro risorse, in *3DCK*, dando la possibilità a chiunque di costruirsi un universo tridimensionale, e a un livello ancora superiore di quanto fosse possibile col Freescape. E soprattutto sarà disponibile per Amiga, ST, PC e anche per i formati a 8-Bit.

LEGO PER VIDEOGIOCHI

È possibile creare, editare e manipolare forme poligonali solide in 3D tramite un pannello di controllo "user-friendly". È possibile generare e combinare triangoli, cubi, esagoni e pentagoni per formare poligoni più complessi o irregolari, ciascuno dei quali ha una posizione e uno stato propri nell'ambiente tridimensionale così creato. Inoltre, a tutti gli oggetti possono essere associati condizioni e animazioni, consentendo così di creare un vero e proprio gioco.

Al di sopra del pannello di controllo c'è una finestra sul mondo che si sta costruendo. Ci si può spostare per questo mondo durante il processo di editing, sia per esaminare quello che si è fatto o per aggiungere/editare altri oggetti. Ad esempio, potete aggiungere un cubo che apparirà proprio di fronte a voi. Quindi potete rimpicciolirlo, ruotarlo, stirarlo, insomma modificarne la forma finché è come lo volete. Poi lo collocate nella posizione desiderata, gli date un nome (rende più facile modificarlo in seguito) e magari gli appoggiate sopra un triangolo e mettete alcuni rettangoli a lato per farlo apparire come una casa. Benché si sia limitati all'uso di poligoni regolari, è possibile infatti combinare diversi elementi e usare un'opzione "trasparente" per creare alcune complesse strutture di gioco.

3DCK è un sistema molto potente e consente di creare ambienti che sono molto più dettagliati e complessi di quelli, diciamo, di *Castlemaster*. Un altro grosso punto a favore di *3DCK* è che è molto efficiente a livello di memoria. Gli oggetti occupano solo qualche byte e anche un mondo molto complesso - una casa con stanze e mobili,

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ECLIPSE

Il labirinto a folle velocità. Questo sottogioco è superiore a ogni altro labirinto in 3D attualmente disponibile su Gameboy.

Che si tratti del miglior gioco mai prodotto per una console portatile? Il nostro inviato indaga...

Starglider II arrivò sull'Amiga nel 1988 e diventò un classico. Il simulatore di volo fantascientifico della Argonaut Software, che ottenne un K-Voto di 927, mischiava strategia e sparatutto, ma la caratteristica più impressionante era la sua colora-tissima grafica in 3D solido. Questi poligoni sono ancora oggi, a due anni di distanza, lo stato dell'arte. Quindi è impossibile poter trasferire immagini simili sul display monocromatico del Gameboy, vero? Calma e gesso, se ne sta occupando la Argonaut in persona...

Eclipse è uno sparatutto strategico spaziale dotato di una grafica 3D velocissima e dettagliata. "Volevamo fare *Starglider* sul Gameboy," conferma Jez San - il boss della Argonaut Software oltre che autore dello *Starglider* originale. "Il Gameboy e il NES non sono stati progettati per far girare giochi in 3D. Far funzionare un gioco in 3D sul Gamboy è davvero una grande impresa," dichiara orgoglioso San.

Nel gioco si guida un carro armato a cuscino d'aria sulla superficie di un pianeta alieno, con l'obiettivo di eliminare nemici e raccogliere cristalli. Nella prima missione basta distruggere un carro alieno e raccogliere due cristalli. In seguito le missioni diventano progressivamente più complesse e difficili da completare. Nel gioco finito ci saranno probabilmente una ventina di missioni.

Fra le comode "espansioni" del carro ci sono tre moduli armati intercambiabili, scudi e un indicatore di prossimità a raggio variabile. Quest'ultimo permette di trovare l'oggetto più vicino, i mezzi nemici, i cristalli, il radio-segnalatore della propria base o la base stessa. In aggiunta a questo si può accedere a una mappa costantemente aggiornata, scorrevole in otto direzioni e con tre livelli di ingrandimento.

I soldi offrono dei vantaggi. Per ogni alieno polverizzato si riceve un premio in denaro - che viene usato per comprare armi migliori. Tornando alla base si possono fare riparazioni e rifornimenti e si ha la possibilità di vendere e comprare armi - che vanno dalle Palle di Fuoco di Energia da 50 dollari all'Arma Finale da 5000 dollari. I più avventurosi potranno anche penetrare nelle basi aliene per comprare strane apparecchiature extraterrestri.

"In *Eclipse* ci sono 20-30 navi aliene, fra cui carri armati, cubi, una specie di culla di Newton, l'uccello *Starglider* e una strana cosa che sbatte le ali. Queste cose avranno un nome definitivo tra qualche giorno," dice San, facendo un sorrisetto compiaciuto. Per rendere le cose ancor più complicate, in giro per il pianeta circolano delle piante che depongono uova dalle quali fuoriesce di tutto - sia amici che nemici. Quando si termina una missione si entra in un sottogioco dove si viaggia lungo una serie di contorti tunnel tridimensionali verso la missione successiva.

Eclipse è stato programmato da Dave Cuthbert e impiega oggetti progettati da Danny Emmett. "Stiamo spingendo l'hardware al massimo," proclama San. Eclipse può andare sino a 25 quadri al secondo, anche se sono più probabili velocità di gioco intorno ai 10 quadri. "Il nostro sistema 3D è molto potente - abbiamo trasferito il codice primario dal 'genitore' a 16-bit." La Argonaut utilizza un sistema di sviluppo personalizzato soprannominato "Ramboy". "È il nostro segreto - si tratta del kit di sviluppo più innovativo in circolazione e costa solo 5000 sterline". Quando abbiamo chiesto se programmare il Gameboy sia simile allo scrivere giochi per lo Spectrum, San ha messo in chiaro che il lato tecnico delle cose è strettamente riservato.

Cuthbert al momento sta inserendo il codice di interfacciamento per l'opzione di sparatutto testa-a-testa fra due giocatori. Ci vorrà un altro mese di prove e ritocchi prima che il gioco sia pronto.

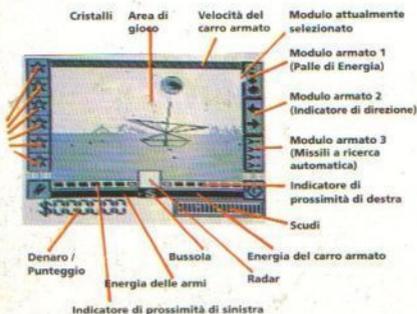
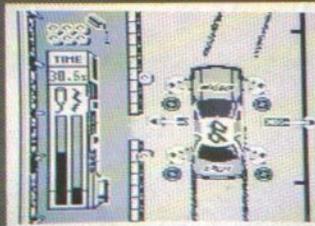
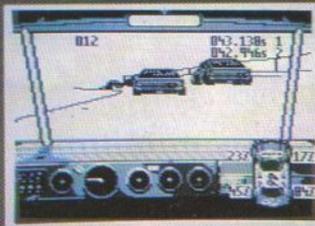
La Argonaut è composta da 15 programmatori e 2 grafici stipati in un piccolo locale nella zona nord di Londra. San mi ha salutato dicendo, "Per piacere, sottolinea il fatto che la Argonaut non è solo Jez San, ma un gruppo vero e proprio - tutti contribuiscono in qualche modo a ogni gioco prodotto".

Una bella selezione di armi... Palle di Energia, Laser Singolo, Laser Doppio, Laser Singolo Continuo, Laser Doppio Continuo, Cannone Methon (distrugge tutto e tutti), Carburante, Scudi, Arma Finale, Indicatore di Direzione, Missili a Ricerca Automatica (da uno a quattro) e Smart Bomb (una o due).

GLIDER SUL NES: *Starglider* più *Battlezone* e *3D Defender* sulla console Nintendo. Le astronavi volano sopra il paesaggio deponendo uova dalle quali nascono uccelli, bipodi e serpenti - che strisciano sulla superficie sputando veleno. Il nostro compito è di proteggere i bipodi dagli uccelli che minacciano di scendere in picchiata e portarli via - quasi come in *Defender*. Le armi del nostro carro armato su cuscino d'aria comprendono cubi di energia, missili a ricerca automatica e bombe intelligenti. Vari oggetti da raccogliere, cancelli di teletrasporto e persino armi addizionali forniscono ulteriori possibilità di gioco e un'opzione per due persone a schermo diviso mantiene sveglio l'interesse. C'è poca strategia, dato che sembra che i possessori di NES vogliano solo adrenalina nei loro giochi. *Glider* sul NES contiene velocissime immagini in 3D che girano a un massimo di 30 quadri al secondo (15 durante il gioco). Il sistema grafico è di Carl Graham, Peter Warnes ha realizzato il sistema 3D e il gioco, e Danny Emmett ha fornito la progettazione degli oggetti. Warnes ha lavorato sulle versioni Amiga e ST di *Starglider II*, mentre Graham ha programmato in passato *Mini-Office* per vari formati. "Vogliamo che sia veloce e divertente," dice San.

GIORNI DI TUONO

La Argonaut Software ha programmato anche il gioco di guida ispirato al film *Giorni di Tuono* della Mindscape per Gameboy e PC. Vedi l'anteprima esclusiva apparsa in K21.

Cristalli
Area di gioco
Velocità del carro armato
Modulo attualmente selezionato
Modulo armato 1 (Palle di Energia)
Modulo armato 2 (Indicatore di direzione)
Modulo armato 3 (Missili a ricerca automatica)
Indicatore di prossimità di destra
Scudi
Energia del carro armato
Radar
Bussola
Energia delle armi
Denaro / Punteggio
Indicatore di prossimità di sinistra

L'area di gioco di ECLIPSE contiene un cielo stellato vettoriale, montagne a scorrimento e una replica della Terra.

http://speccy.altervista.org/

SEGA®
Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.
16-BIT
Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, 1 control pad e la cassetta "Arcade" - "ALTERED BEAST".
1204 J. BUSTER DOUGLAS NUOVA BOX
1014 DICK TRACY
1081 ARROW FLASH
1114 SHADOW DANCER
GIOCHI PREZIOSI
SEGA®
MEGA DRIVE®

LINEL

PRESENTS

LA STORIA INFINITA II

CINEVOX
RELEASE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

DISPONIBILE PER: Amiga, Atari ST, PC (VGA, EGA, CGA e Hercules), C64, Spectrum e Amstrad.

http://speccy.altervista.org/

Benvenuti a...

L'anno è il 1999. La località è il sud dell'Inghilterra. O il litorale adriatico. O la Costa Brava o decine di altre località nel mondo. Il luogo, in tutti questi posti, si chiama *Gamesworld** ed è un parco dei divertimenti che può sembrare incredibile, ma che, in realtà, impiega delle tecnologie già disponibili oggigiorno. In effetti, si sarebbe potuto costruire già nel 1991, ma nessuno ci pensò. Peccato, perché è dimostrato che si tratta di una delle innovazioni più riuscite nel campo del tempo libero dopo i casinò.

La costruzione di Gamesworld è cominciata nel 1997, finanziato da una società fondata appositamente dalla Maelstrom Gigagames Euro Inc. Il concetto originale fu sviluppato dalle Sezioni Progetti di Ace (filiale di Tokio) e di K (filiale di Porto Cervo) e i primi due complessi Gamesworld sono stati completati in diciotto mesi al costo previsto (!!!) di 420 milioni di ECU. Il complesso "inglese" si trova nel centro di Welwyn, proprio dietro al Ministero della Computer Graphics, quello "italiano" su una piattaforma galleggiante al largo di Rimini.

UN MONDO DI SOGNI

Nelle intenzioni dei progettisti, Gamesworld vuole essere un paradiso per i giocatori che non si accontentano di un'altra partita a *Robocop 6*. Sin dall'inizio si decise che il complesso dovesse offrire scenari dedicati per TUTTI i giocatori - non solo per i gamepunk o i cyberfanatici. Strategia, combattimento, simulazione, logica... persino sentimentalismo - volevamo assicurarci che chiunque si potesse sentire a casa propria a Gamesworld.

Purtroppo, il finanziatore ci ha imposto di incorporare una sezione "per adulti" (il "Porniverso"), ma ciò andava contro i desideri dei progettisti e (a giudicare dalle proteste) del pubblico. Questo aspetto inaccettabile del cybergioco verrà regolamentato da apposite leggi entro la fine dell'anno.

Ma cosa ha da offrire Gamesworld? Vale veramente la pena di sborsare 20 ECU all'ora? Giudicate voi...

MONDI DENTRO MONDI

Ciascun Gamesworld è dotato di otto centri-scenario, tutti collegati al Salone Centrale, ognuno dei quali è dedicato a un particolare tipo di gioco (vedi i vari box nelle pagine seguenti). Ogni centro ha in cartellone diversi scenari ogni settimana e comprende l'Area delle Cabine (dove seggono i singoli partecipanti al gioco), la Cupola (una zona monitorizzata impiegata generalmente per gli incontri dal vivo) e i Robos - androidi che commentano o prendono parte all'azione.

Quando si arriva a Gamesworld bisogna depositare 20 ECU nella macchina IDC dell'ingresso principale. Questa unità esamina tramite laser il vostro aspetto somatico e lo incide su una carta magnetica, detta Smart ID, che si ritira dallo sportellino in basso. Se non viene fuori, provate a dargli una botta.

La Smart ID è dotata di ricetrasmittente e CPU, e fu sviluppata originariamente in Giappone nel 1989. Delle dimensioni di una carta di credito, ha una memoria di 250K e può trasmettere/ricevere dati fino a un massimo di 30 metri. Viene usata per registrare i vostri crediti a Gamesworld (vedi sotto), insieme alla situazione di gioco (per tutti gli scenari), i dati personali, i dettagli medici e il codice fiscale (inserito per legge). L'immagine olografica permette di ottenere un'identificazione visiva quando necessario - ricordate che la scheda NON è trasferibile. La vostra Smart ID rimane di proprietà del Gamesworld e la si può restituire in qualsiasi momento in cambio del 50% del deposito fatto.

Questa foto è stata presa da un intermezzo cyberspaziale dello scenario *Eurocrateri* di Warworld (vedi le altre foto). Il giocatore sta aprendosi la strada lungo via Aosta in direzione dei vecchi uffici di K, ora quartier generale della Divisione Propaganda del Commissariato Europeo.

Questo pezzo si basa su un articolo pubblicato su K124. Grazie a particolari accordi con la nostra casa editrice lo abbiamo trasmesso mediante un fax temporale per sottoporlo alla vostra attenzione. Questo, o gente del 1991, è il futuro dei giochi. E non è solo un sogno, come state per scoprire...

Ora si può entrare nel Salone Centrale. La carta verrà letta automaticamente al momento dell'ingresso e vi verranno inserite le condizioni attuali di Gamesworld e le opzioni che vi permetteranno di partecipare a uno scenario.

Il Salone, come le Cupole (vedi le didascalie dell'illustrazione principale) all'interno di ogni centro-scenario, vengono monitorizzate costantemente da un sistema Iper-IMME basato sull'apparecchiatura sviluppata dalla Subjective Technologies in California (di cui K ha parlato nel numero 17 del lontano 1989). Dei sensori a infrarossi uniti ad apparecchiature di identificazione a laser seguono i vostri movimenti all'interno del complesso e registrano ogni incontro sulla carta.

Eurocrateri: l'Europa è nella morsa di una lunga e aspra guerra civile. Questa foto mostra una scena dalla Battaglia di Londra del 2040, alla quale hanno partecipato 200 giocatori dal vivo e 850 giocatori da casa in un arco di 48 ore. Il giocatore sta compiendo un attacco al suolo sul Tower Bridge inseguito da due caccia Honda degli Eurocrati.

I Cyberfanatici sono di aspetto, dimensione e sesso diversi. Hanno in comune un'ossessione: gli incontri nel cyberspazio - e, oltretutto, non sempre di tipo romantico.

Questo damerino del Romanceworld è in realtà un gamepunk travestito (i gamepunk sono gli hacker di Gamesworld e comprano e vendono carte ID contraffatte).

Un visitatore regolare del Porniverso. È il tipo di giocatore di cui faremmo volentieri a meno.

IL TEMPO È DENARO

Gamesworld è diviso in otto centri-scenario. Giocare, o meglio, partecipare, costa 20 ECU all'ora, che vengono dedotti dal deposito sulla vostra carta non appena varcate la soglia di un centro-scenario.

Quindi, una volta passate le Robomaschere, fatevi assegnare la cabina al più presto possibile. Tutti gli scenari, come gli sportelli per l'acquisto dei crediti nel Salone Centrale, sono aperti 24 ore su 24. Alla fine di ogni partita cercate di lasciare la vostra cabina nella stessa condizione in cui vorreste trovarla e ricordate che non è possibile dormirvi dentro.

Per favore, ricordate che Gamesworld non si assume alcuna responsabilità per morti o sgiruamenti, a meno che queste non siano direttamente imputabili a negligenza da parte dei suoi impiegati. Ogni cabina è dotata di un pulsante Paramedico. Usatelo per chiamare aiuto se sentite un dolore al petto, difficoltà respiratorie o avvelenamento acuto da adrenalina.

Per partecipare non è necessario andare a Gamesworld di persona. Comprate o affittate un Gameslink e potete prendere parte ad ogni scenario tranne Fantasyworld. I giocatori da casa hanno ruoli diversi da quelli dei partecipanti dal vivo: interagiscono spesso con i giocatori di Gamesworld, guadagnandoci anche dei soldi.

Sul Menu Murale vengono mostrate costantemente le informazioni riguardanti gli scenari disponibili in ogni momento, insieme alle informazioni per la prenotazione che comunicano il numero delle cabine libere. Ricordate che oltre ai giocatori in cabina ci sono dei posti limitati per i giocatori da casa - vediamtrove in questo articolo. Scegliete con tranquillità, entrate, e divertitevi...

DIETRO LE QUINTE...

Qui negli uffici della Maelstrom sviluppiamo i complessi scenari che danno vita a Gamesworld.

Un coordinatore dirige ogni team di sviluppo e assegna i compiti ai progettisti, al laboratorio software e all'art studio. I progettisti sono selezionati con attenzione per ogni progetto in modo di fornire un'ampio spettro di idee - un gruppo al lavoro per il "Warworld" solitamente comprende uno storico, due o tre romanzieri, un progettista di giochi, un fisico e un comune giocatore di Gamesworld scelto a caso. Nel laboratorio software usiamo un modellatore tridimensionale unito a generatori scritti in un linguaggio della quinta generazione per sviluppare il codice che fa funzionare il gioco. Il nostro art studio è, forse, il migliore in circolazione. La maggior parte dei nostri artisti sono scultori e tutti lavorano direttamente in un ambiente cyberspaziale. Venite nei nostri studi, e non vedrete altro che persone che indossano visori e guanti dataglove e si muovono facendo segni con le mani!

NINJAWORLD

Il Ninjaworld offre la possibilità di sviluppare degli alter ego di enorme potenza e di mandarli a combattere contro gli altri partecipanti. Le cabine permettono un controllo su gigantesche macchine robotizzate che vengono configurate dal giocatore durante le sessioni di allenamento al combattimento. I dettagli della configurazione vengono registrati sulla vostra carta personale. La Cupola viene monitorizzata completamente da un sistema Iper-IMME e viene usata per sviluppare delle manovre di combattimento fisico che vengono poi "apprese" dalla controparte meccanica del giocatore. Se decidete, ad esempio, che l'unico modo per sconfiggere un Mechmacho 4 è di usare un calcio diretto alla gola, si possono inserire i movimenti richiesti eseguendoli di persona (lentamente) sul pavimento della Cupola ed editando poi la sequenza nella propria cabina prima di combattere.

PORNIVERSO

Meno se ne parla e meglio è. Al momento è chiuso per via di problemi tecnici dovuti ad attività non autorizzate da parte di un cyberfanatico che aveva ottenuto accesso al Livello 42. Anche se costretti dai nostri finanziatori a sviluppare questo centro, non piangeremo quando entreranno in vigore le "proposte di legge" recentemente presentate al Parlamento Europeo che renderanno illegali questi scenari.

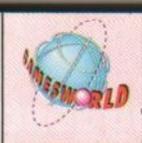
Presso la Cupola di ogni centro si trovano dei Robos. Sono androidi controllati da un computer e interpretano diversi ruoli in ciascun scenario. Considerateli una sorta di "comparse" - forniscono opinioni e informazioni riguardanti l'azione e occasionalmente possono anche partecipare.

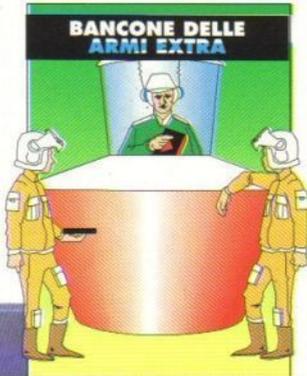
Anche se basate sullo stesso design di base, le cabine possono essere molto differenti in termini di configurazione dei comandi a seconda del centro in cui si trovano e dello scenario attivo in un dato momento. Questa cabina è stata modificata per adattarsi a *Mezzogiorno di Luna* - lo scenario più famoso tra tutti quelli che sono stati in cartellone a Fantasyworld, in cui i giocatori partecipano a una drammatica sparatoria in una "città fantasma" sul lato oscuro di Moon.

FANTASYWORLD

Questo centro-scenario vi dà la possibilità di soddisfare i vostri sogni più folli. Le cabine sono state concepite appositamente per avere la massima flessibilità e come risultato l'interattività meccanica degli scenari è un tantino ridotta. In compenso, gli scenari di Fantasyworld comprendono lunghe parentesi nel cyberspazio, mentre la Cupola viene monitorizzata dall'Iper-IMME per seguire l'interazione dei numerosi partecipanti coinvolti in giochi di ruolo dal vivo. I Robos assumono diverse identità in vari punti degli scenari. Per via dell'enfasi sull'interazione umana, in questo mondo i giocatori da casa possono collegarsi solo come osservatori.

http://speccy.altervista.org/

Gamesworld è diviso in otto centri. Ogni centro può "montare" diversi scenari ed è dotato di hardware dedicato ai diversi stili di gioco.

SPORTSWORLD

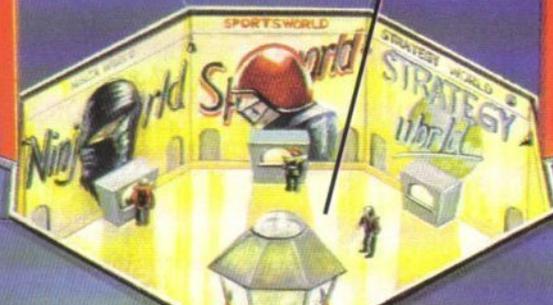
Sportsworld assomiglia a Ninjaworld quanto Crimeworld a Strategyworld. I due centri sono molto simili, ma gli scenari sono completamente diversi. Anche Sportsworld usa la Cupola per permettere ai giocatori di perfezionare dei veri gesti atletici. Gli scenari riguardano tutti gli sport più importanti e anche qualcuno molto particolare. Il più popolare è *Bloodball* - una stranissima mistura di *Kick Off 8* e *Karate Kid 6*.

IL MONDO DELLA STRATEGIA

Alcuni di noi preferiscono sviluppare le nostre offensive con più calma e metodo di quanto consentano gli scenari Warworld o Ninjaworld. Gli scenari di Strategyworld posseggono cabine molto accurate con numerosi comandi e possibilità di monitoraggio. Come in Warworld, la Cupola funziona da enorme schermo che cambia configurazione a seconda dello scenario. I Robos a bordo campo fungono da commentatori e informatori, e a volte (molto raramente!) danno notizie di vitale iportanza. In Strategyworld i giocatori da casa possono giocare un ruolo più vasto che non negli altri mondi.

Il Salone Centrale è "vivo", monitorizzato costantemente grazie a un potente sistema Iper-IMME. Se finite i crediti, vi ritroverete quasi sicuramente "assistiti" da un amichevole venditore di crediti. I gamepunk che sono contro il sistema vengono spesso arrestati in questa zona se non fanno attenzione nel riprogrammare le loro carte ID.

IL MONDO DEI SENTIMENTI

Diventate una Barbara Cybercartland! Le cabine di Romanceworld sono decorate con gusto in rosa ed equipaggiate di Pettegolefoni, Truccatrobot e Carismatroni. Lo scenario in cartellone, *Royal Wedding*, vi sfida ad elevare la vostra condizione sociale tra gli altri giocatori sino a a farvi strada verso la camera da letto della Principessa Ci (o, per le giocatrici, del Principe Darlo). La Cupola serve da luogo d'incontri dal vivo per i Romeo e Giulietta più impazienti! I turni di scenario durano cinque ore - alla fine di ogni ciclo suona una marcia nuziale!

Nota: Per In base alla legislazione sulla Realtà Virtuale, alcune sequenze di Romanceworld non sono accessibili ai minori di 16 anni. Per i giocatori che desiderano giocare al Livello 10 sono obbligatorie le tute complete in lattice di gomma.

Le cabine (vedi le altre illustrazioni) sono essenzialmente le stesse in ogni centro, ma vengono progettate per essere configurabili con diversi scenari.

Il Nucleo Centrale contiene anche il Bancone Modem. Questi banchi vendono i Gameslink (vedi illustrazione) ai giócatori da casa. Permettono anche di mandare e ricevere messaggi e di comunicare via satellite con altri complessi Gamesworld in tutto il mondo.

Ogni centro è dotato di Cupola - un'area separata riservata all'azione dal vivo. La Cupola di Warworld è più piccola delle altre perché funziona solo da schermo gigante. In Crimeworld, Fantasyworld e Romanceworld, invece, occupa metà del centro e viene usata per l'interazione dal vivo. Le Cupole interattive vengono monitorizzate da sistemi Iper-IMME (vedi il testo principale).

WARWORLD

Le cabine di Warworld danno un controllo totale delle macchine da guerra dello scenario. La Cupola di Warworld è principalmente dedicata a una mappa del campo di battaglia in continuo aggiornamento, mentre i Robos fungono da inviati dal fronte. I giocatori da casa partecipano come "spie", penetrando nei sistemi strategici delle cabine dei giocatori per vendere informazioni agli altri giocatori in cambio di crediti da utilizzare dal vivo a Gamesworld.

L'entrata principale di Gamesworld conduce il cliente a una macchina distributrice di carte magnetiche personali. Nessuno può entrare senza.

La cabina di Warworld è particolare perché può essere modificata in parte dall'utente stesso. I giocatori possono acquistare delle espansioni nel Salone Centrale che vengono letteralmente infilate nella macchina aumentandone il potenziale bellico. La progettazione dell'hardware della cabina è opera della Neo-Konix e i circuiti di controllo sono della Flare International. Durante il gioco possono verificarsi incontri nel cyberspazio, ma i giocatori possono entrarci in qualunque momento dedicandosi ad un po' di Attività Extra-Veicolare (EVA).

IL MONDO DEL CRIMINE

Simile a Strategyworld, ma i turni di gioco sono molto più brevi, e di solito non durano più di una settimana (per gli scenari di terrorismo internazionale o di evasione), e spesso addirittura solo sei ore nelle investigazioni più convenzionali ma molto più intense su casi di omicidio. Gli scenari qui sono sempre misteri gialli che fanno affrontare al giocatore complesse simulazioni di attività criminale e terroristica.

Suggestivo ...

Swords & Galleons

... ti attende nell'Arcipelago dei Coralli Rossi,

.... con il suo popolo di navigatori, pescatori e commercianti. Un popolo una volta felice, prima che arrivasse Varisco, un avventuriero senza scrupoli che saccheggiò e sottomesse tutte quelle terre, imprigionando e torturando quelli che cercarono di opporsi.

Il tuo compito : conquistare l'isola del Teschio dove un incantesimo tiene prigioniera la tua regina.

Un vero capolavoro di strategia ed azione con grafiche molto dettagliate e suggestive.

Con Swords & Galleons puoi esplorare porti, commerciare cibo e armi, assumere o licenziare equipaggi, trasportare passeggeri, cercare tesori e assaltare vascelli nemici.

"Un gioco che riesce sapientemente a legare elementi di strategia, avventura e arcade ..... Sicuramente un buon gioco che vi terrà occupati parecchio tempo." 'K' gennaio 91.

Ora disponibile per Amiga.

Dutch and Dutch

pirati in vista

fuori i cannoni

all'arembaggio

il commercio

La confezione contiene : 3 dischi, programma e manuale in italiano ed una mappa dettagliata dell'arcipelago.

iDEa

http://speccy.altervista.org/

Di questi tempi il termine virtuale è come il prezzemolo. Tutti ne parlano, ma molti lo fanno a sproposito. Sembra che se non è virtuale non vale niente. Ma che sta succedendo?

Succede che ci troviamo davanti ad una delle più grosse mode della tecno-storia più recente e poiché K è stato in parte responsabile per averla lanciata in Italia, abbiamo pensato che sarebbe stata un buona idea il cercare di definire esattamente cosa intendiamo quando parliamo di realtà virtuale (RV). Dopo tutto, a giudicare dalle descrizioni sopra riportate, ormai si etichetta col termine realtà virtuale anche uno sparatutto in 3D. Invece, restando in tema, un concetto del genere non dovrebbe sopravvivere alla prima ondata di attacco.

Quindi ci siamo rivolti a una fonte sicura: il Dott. Myron Krueger, l'uomo che ha inventato il termine realtà virtuale. L'abbiamo incontrato alla conferenza "Intertainment '90" a New York...

Il lavoro di Ivan Sutherland, che risale a circa 25 anni fa, ha dato vita ad un serie di ricerche sulla Realtà Virtuale, ciascuna basata sulla filosofia "macchinosa". Nella foto il sistema VPL in azione...

NUOVI MONDI

K continua il suo viaggio nel futuro con una definizione di Realtà Virtuale, un'intervista con Jaron 'Cyberspace' Lanier, un'occhiata ad un nuovo sviluppo nel campo della narrativa interattiva e un viaggio in un Egitto Virtuale...

IL PASSATO VIRTUALE

L'esperienza RV esiste dal lontano 1966 quando un tizio di nome Ivan Sutherland sviluppò per la prima volta un elmetto-visore che consentiva a un utente di esaminare una "stanza virtuale". Quattro anni più tardi, Krueger stese le fondamenta dell'esperienza virtuale col suo concetto di "Videoplace" (videoluogo) che cercava di coinvolgere l'utente in un'esperienza manipolata dal computer.

"Gli elmetti-visore sono molto ingombranti e fin dall'inizio il ho scelto un approccio completamente differente," spiega Krueger. "Gli esseri umani non stanno evolvendosi, mentre la tecnologia dei computer sta evolvendo più in fretta di qualunque altra tecnologia della storia. Quindi, è evidente che l'interfaccia del computer deve essere l'uomo stesso - qualunque adattamento è destinato a diventare obsoleto in un paio di anni."

L'approccio di Krueger, quindi, è sempre stato quello di evitare di disegnare congegni di input ancora più complessi, come il Dataglove della VPL, ad esempio. Uno dei primi sistemi da lui disegnato fu realizzato nel 1971: Krueger costrui un "pavimento sensoriale" con centinaia di congegni di monitorizzazione o sensori collegati a un computer. Questo pavimento formava la base di una serie di interazioni diverse: poteva essere configurato come una tastiera musicale oppure combinato con un labirinto su schermo che la gente doveva superare camminando sul pavimento.

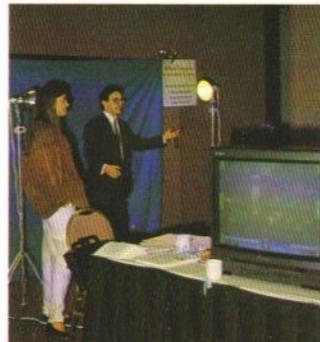
L'elmetto-visore di Sutherland e il pavimento di Krueger formano le due fondamenta complementari della realtà virtuale - si potrebbero chiamare rispettivamente approccio "macchinoso" e approccio "libero". Il lavoro di Sutherland si è evoluto fino a concretizzarsi in stazioni di lavoro come l'unità della W Industries (vedi l'articolo sul numero del mese scorso) e in prodotti come quelli della VPL e della Sense8. Il pavimento di Krueger ha ispirato creazioni quali l'Existential Funhouse della Subjective Technology e il sistema Mandala della Vivid Effect.

È probabile che queste due direzioni di ricerca RV continueranno su strade separate per un bel po' di tempo. Krueger ammette che il suo approccio, che non prevede hardware ingombrante e consente all'utente di muoversi liberamente all'interno di spazi sensibilizzati, richiede un livello di tecnologia quasi utopico. Quelli dell'approccio "macchinoso", ad ogni modo, possono argomentare che una tecnologia altrettanto utopica potrebbe produrre elmetti-visore o congegni simili che siano appena percettibili dall'utente. Alla fine è probabile che in futuro i due approcci si incontreranno virtualmente a metà strada.

VIRTUALE O NON VIRTUALE

Nel frattempo, Krueger ci ha fatto un grosso favore. Ha trovato una definizione di "realtà virtuale" che crediamo possa stabilire una volta per tutte dei confini per questo tipo di esperienza e far capire che cosa è "virtuale" e che cosa non lo è.

Parlando del suo pavimento sensoriale ci ha detto: "L'ho fatto in quel modo (usando dei sensori) perché non volevo che il computer ricevesse *input* dall'utente. Volevo che *percepisse* l'utente. Infatti, non pensavo affatto a un utente, pensavo a un *partecipante* a un *esperienza.*"

OK, a questo punto si potrebbe argomen-

Il concetto di esperienza virtuale "libera" di Krueger ha dato vita a sistemi come il Mandala della Vivid Effect, che combina video e computer per "farvi vivere un'immagine". Krueger sperimentò il suo approccio utilizzando un sistema che coinvolgeva gli utenti in una battaglia su schermo con "scritte viventi" già nel 1969.

tare che qualunque vecchio gioco in 3D sia un'esperienza alla quale tutti possiamo partecipare, ma ciò è un errore. La chiave sta nell'uso dei termini "input" e "percezione" da parte di Krueger. Input è qualcosa che l'utente fa deliberatamente - premere un pulsante, tirare la leva di un joystick, muovere un mouse. Quando state fermi, il computer non riceve nessun segnale. In un sistema RV, anche quando l'utente sta fermo, il computer continua ad essere inondato di informazioni sulla sua posizione nello spazio, sul battito cardiaco, sul movimento degli occhi, o su qualunque cosa il sistema sia predisposto a monitorizzare. Questa continua percezione, o coscienza dell'essere umano, è ciò che fa la differenza tra un sistema RV nel quale potete vivere/partecipare e un ambiente 3D che usate/controllate.

OK, ora abbiamo definito i termini della questione. Non dovrebbero esserci più problemi né lettere di lettori confusi, quindi tenetevi pronti per un articolo esclusivo sul futuro della Realtà Virtuale nei mesi a venire.

ZIO D'AMERICA

Zio Buddy, lo zio d'America che non avete mai conosciuto è deceduto recentemente, purtroppo, ma vi ha lasciato come eredità il contenuto del suo hard disk...

Questo è lo scenario di un nuovo lavoro di "hypernarrativa" di John McDaid del NY Institute of Technology. McDaid ci ha inviato alcuni file del dell'hard disk dello zio Buddy, creato usando varie applicazioni, insieme con le seguenti note:

***Uncle Buddy's Phantom Funhouse* è un'opera di hypernarrativa che tenta di creare quello che Stuart Moulthrop ha definito "testo a oggetti". Invece di raccontare la storia attraverso una narrazione, *Phantom Funhouse* cerca di raccontarla tramite un ambiente. Il lettore riceve una lettera da un avvocato (si deve aprire il file "Lettera dell'avvocato"), la quale spiega che uno scomparso scrittore di fantascienza gli ha lasciato, per una qualche ragione, il contenuto del suo hard disk (appunti, mappe, documenti scritti con un word processor, album di foto, progetti in corso, ecc.) oltre ad alcuni fogli e diverse audiocassette contenenti della musica.**

Spetta al lettore decidere quale collegamento, se ne esiste uno, egli abbia con questo "Zio Buddy" e quale storia, se ne esiste una, sia "raccontata" dall'insieme dei documenti elettronici.

Prossimamente pubblicheremo un articolo più dettagliato sul lavoro di John McDaid.

PIONIERE VIRTUALE

La nostra corrispondente da San Francisco, Kay Wolfley, ha incontrato il pioniere del Cyberspazio, Jaron Lanier, alla Conferenza CyberArts di Los Angeles, dove l'uomo in datasuit con una ventiquattrore virtuale ha presentato una relazione sull'argomento del giorno...

È stato come entrare nell'hotel labirinto di "Shining", tranne che la cyberfebbre era l'unico spirito che vagava per le stanze.

Prima ancora di passare l'ingresso, mi sono trovata davanti sei punk, di età tra i 16 e i 20 anni, che sembravano in missione, destinazione Cyberspazio. In qualche modo, sembrava come se una cyberstrada di San Francisco fosse stata teletrasportata in questo hotel nel mezzo di Los Angeles. Molto surreale.

Dopo aver curiosato tra gli stand, toccando di quando in quando qualche sedia o altri oggetti per ricordarmi di essere lì fisicamente e non virtualmente, mi sono fatta coraggio e ho avvicinato Jaron Lanier della VPL Research. Lanier è una persona molto enigmatica - assomiglia a un "Hobbit Rastafari", così almeno lo descrivono altri giornalisti. Ma dimentichiamoci il suo aspetto, eh? È semplicemente così com'è e ha delle maniere cordiali e una passione per quello che fa che non si ritrovano in nessun manager. È come una ventata d'aria fresca.

Alla fine, in stile veramente virtuale, ci siamo ritrovati a fare l'intervista all'aeroporto di Los Angeles, dove Lanier stava suonando un flauto di legno mentre aspettava che fossero espletate le formalità d'imbarco per il volo che l'avrebbe portato in Austria per una conferenza. Guardando la folla che correva verso i cancelli e i check-in, ci chiedevamo quanti altri erano in volo per disseminare informazioni e quanto avremmo dovuto aspettare prima di poter "viaggiare virtualmente" così da non soffrire più di jetlag.

K: Secondo il Wall Street Journal, Jim Clark della Silicon Graphics avrebbe detto di te e del tuo lavoro che "si trastulla con dei giocattoli..." e il settimanale Time ha citato il presidente di una "ditta di computer graphics" secondo il quale "promette cose che non potrà mai realizzare". Cosa ne pensi di questi commenti negativi?

JL: *Beh, dopo aver parlato con Jim Clark a proposito di questa faccenda, credo che non parlasse da un punto di vista razionale. Infatti il suo commento è strano per due ragioni. Primo, i giocattoli a cui si riferisce sono le macchine prodotte dalla sua società; secondo, negli ultimi dodici mesi gli ho fatto guadagnare un mucchio di soldi... Per quanto riguarda la citazione apparsa su Time, credo che un critico anonimo sia una non-entità che è o così insignificante o così impaurito da non voler rivelare il proprio nome. Cosa puoi dire di una persona del genere? Mi piace la critica costruttiva e penso che sia molto importante, ma questa roba mi sa tanto del tentativo di un giornalista di fare carriera.*

K: Oltre a te e a Eric Gullichsen della Sense8, Autodesk, ecc. chi sono i protagonisti della Realtà Virtuale?

JL: *Al momento ci sono centinaia di posti nel mondo. C'è un tentativo molto coordinato in Giappone che coinvolge un mucchio di società. L'Europa è più lenta ma ci sono diversi gruppi europei piuttosto interessanti (tenete d'occhio K...). Non credo che esistano sperimentazioni in cui non vengano usati, almeno in parte, nostri prodotti, e includo anche i giapponesi. La Fujitsu sta lavorando a un sistema basato sui nostri componenti. Abbiamo anche un accordo con la Matsushita.*

Bisogna citare anche i programmi di lavoro accademici. Negli Stati Uniti sono in corso grossi progetti sulla realtà virtuale all'Università del Nord Carolina, al MIT e all'Università di Washington, e progetti minori in diversi altri atenei. Personalmente, includerei tra i protagonisti Ivan Sutherland, che è ancora vivo e merita di essere considerato uno dei padri della faccenda. Poi Henry Fuchs all'Università del Nord Carolina, Tom Furness, prima con l'Air Force e ora, sono molto contento di poterlo dire, all'Università di Washington; David Zeltzer al Media Lab del Mit... e molti altri.

K: Ho letto che hai promesso lo sviluppo di sale a Realtà Virtuale? Sai di qualcuno che ci sta lavorando?

JL: *Sì, noi. Comunicheremo qualcosa molto presto.*

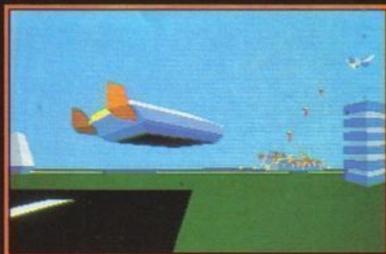
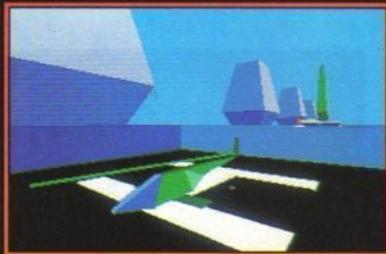
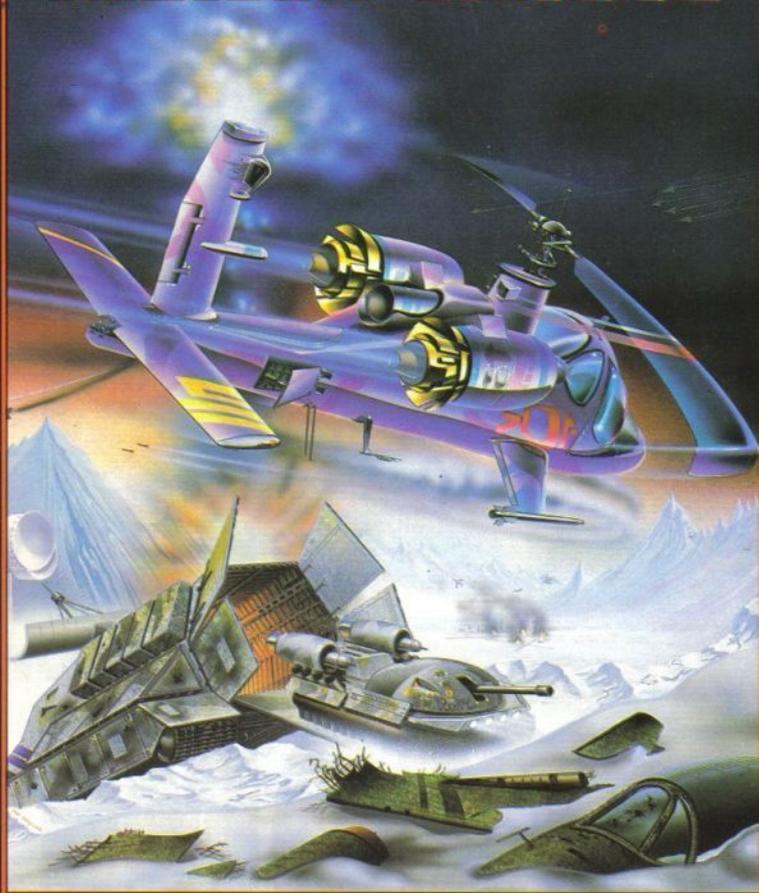
K: Gira voce che qualcuno stia sviluppando l'equivalente di una workstation Silicon Graphics su scheda da inserire nel Mac...

JL: *So di almeno venti società che stanno cercando di lavorare a questo progetto e almeno altre venti che non vale neanche la pena di contattare. Non è un segreto. Ad ogni modo, i prodotti su scheda in sviluppo per Mac non sono in grado di fornire la stessa potenza delle macchine Silicon Graphics che noi usiamo. Saranno in grado di emulare soltanto il livello più basso di quelle macchine.*

A questo punto, è arrivata la carta d'imbarco e Lanier si è avviato al controllo passaporti. Grazie per averci concesso un po' del suo prezioso tempo.

EGITTO VIRTUALE!

Black Dog Productions è un piccolo gruppo multimediale noto, probabilmente, per il programma PD "Fractal Factory". Ora il programmatore Ken Downie, il tastierista Ed Handley e il bassista/percussionista Andy Turner stanno dedicandosi alla creazione di ambienti elettronici. "Il nostro obiettivo", spiega Downie, "è quello di sviluppare e colonizzare degli ambienti sintetici creati col computer". Il primo potrebbe essere "Virtual Egypt", che presenta un tour turistico su silicio nella terra dei Faraoni, ma senza il pericolo dei turisti che si portino via un pezzo di pietra delle piramidi. Se vi interessa un video pilota delle loro cyber esplorazioni potete richiederlo direttamente alla società. L'indirizzo è: Black Dog Productions Ltd, Thameswharf Studios, Rainville Road, Londra, W6 9HA.

Jaron Lanier della VPL Research. OK, è un capellone. E allora? Siamo seri...

ARMOUR-GEDDON

ARMOUR-GEDDON

Post-Olocausto: un'entità di potere impazzita vuole controllare il pianeta terra. Essa sviluppa un fascio d' energia che intende proiettare sulla terra.

Tu selezioni e controlli fino a sei diversi veicoli tutti in una volta in una corsa contro il tempo per scovare e distruggere le linee di potere nemiche ed eventualmente eliminare il generatore di potenza.

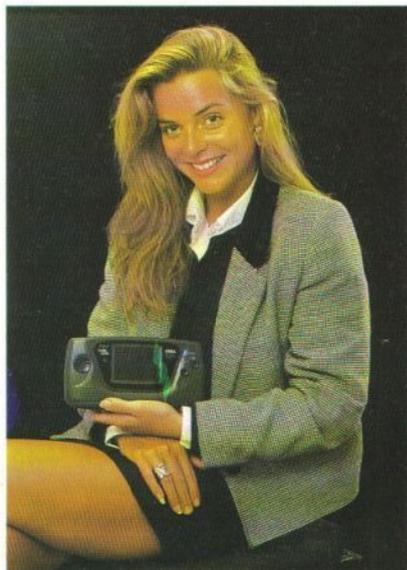
Costruisci il tuo arsenale raccogliendo le risorse nemiche per aiutare lo sviluppo e creare il tuo nuovo sistema bellico.

Il gioco offre una sofisticata opzione due giocatori che rende il combattimento testa a testa ancora più veritiero.

ARMOUR-GEDDON : strategia e simulazione unite alla perfezione.

Screen Shosts dalla versione Amiga.

Disponibile da Febbraio per Amiga a L. 49.000

http://speccy.altervista.org/

Dalla foto potete vedere le dimensioni dell'ultimo ritrovato della tecnologia del divertimento elettronico da asporto. La ragazza non è inclusa, le batterie forse.

COLUMNS, un colorato aggiornamento dei rompicapo d'azione tipo Tetris

La console portatile a colori Game Gear della Sega... 4096 colori, quattro canali audio e sintonizzatore TV opzionale.

PICCOLO

I produttori giapponesi di console hanno molta fiducia nella "teoria del walkman" applicata al divertimento elettronico portatile. Se fate una visitina al vostro fornitore preferito di curiosità elettroniche nel centro di Tokio potete comprarvi un gameboy della Nintendo, un Lynx dell'Atari, un PC Engine GT (Turbo-Express) della Nec e ora anche un Game Gear della Sega... l'ultimo arrivato nella squadra delle console tascabili. Come esce dal confronto con gli altri portatili?

Il Game Gear Sega è una console nera e filante con schermo al centro, joypad, due pulsanti di fuoco e uno di "start" nella maniera ormai classica dei portatili. Come dimensioni e peso si piazza a metà fra il Gameboy e il Lynx. Il peso è ragionevole (570 grammi) e le dimensioni sono di poco superiori ad una videocassetta VHS. L'architettura interna è simile a quella della console Master System a 8-bit, ma non può utilizzarne le cartucce-gioco.

Sei batterie stilo alimentano uno schermo a cristalli liquidi retro-illuminato a colori da 3,2" con una risoluzione di 480x146 che utilizza contemporaneamente 16 colori da una tavolozza di 4096. Un potente altoparlante interno strilla in stereo su tre canali audio PSG (più un generatore di rumore). Se non si vogliono infastidire i colleghi pendolari si possono inserire delle cuffiette da "Walkman". Le cartucce si infilano in una fessura nella parte posteriore della console.

Il Game Gear ha una serie di accessori opzionali fra i quali un sintonizzatore TV, un cavo per collegarsi a un altro Game Gear per delle sfide testa-a-testa e una serie di possibilità di alimentazione come un alimentatore da 9V e un cavo che permette di collegarlo all'accendisigari dell'auto.

Ma la caratteristica più impressionante della nuova macchina della Sega è il suo bassissimo prezzo. In Giappone si può comprare un Game Gear per soli 19800 yen (circa 200000 lire). Provate a confrontarlo ai prezzi ufficiali italiani di 149000 lire per il monocromatico Game Boy e di 349000 lire per il Lynx. E non dimentichiamoci che la "Rolls Royce" dei portatili, il PC Engine GT, in Giappone costa l'equivalente di 500000 lire! È chiaro che il Game Gear ha un punto a favore, ma com'è il software?

SI GIOCA!

Per il momento ci sono tre giochi disponibili per il Game Gear. Costano 3500 yen (35000 lire) l'uno. *Pengo* è una conversione del vecchio coin-op della Sega, mentre *Columns* è un rifacimento di un gioco a gettoni più recente che sfrutta l'attuale mania per i rompicapo d'azione (che sta rapidamente diventando il formato standard sui portatili). In pratica, si può pensare a *Columns* come a un *Tetris* con i colori.

Super Monaco GP è il titolo più impressionante fra i tre. Questo veloce gioco di guida simile a *Pole Po-*

GAME GEAR HIGHT TECH

SCHERMO: LCD retro-illuminato da 3.2"
RISOLUZIONE: 480x146
COLORI: 16 colori su schermo da una tavolozza di 4096
SONORO: 3 canali audio in stereo (PSG) e un generatore di rumore.
DIMENSIONI: 103x210x38 mm
PESO: 570 gr
PORTE: presa per cuffia, trasformatore da 9V, ingresso "espansioni" esterne
COMANDI: joypad a otto direzioni, due pulsanti di fuoco, comandi volume/luminosità
ALIMENTAZIONE: sei batterie stilo (o trasformatore esterno da 9V).
PREZZO: 19800 yen (circa 200000 lire)
GIOCHI DISPONIBILI ADESSO: Super Monaco GP, Columns, Pengo.
GIOCHI PRESTO DISPONIBILI: Wonderboy, G-Loc, Pro-Baseball '90, Dragon Crystal
PREZZO MEDIO DEI GIOCHI: 3500 yen (circa 35000 lire)
ESPANSIONI OPZIONALI: sintonizzatore TV, cavi per collegare due Game Gear per sfide testa-a-testa, cavo d'uscita audio con due prese cuffia stereofoniche, alimentatore, cavo per collegamento all'accendisigari dell'auto

http://speccy.altervista.org/

Una delle affascinanti schermate introduttive di *WONDERBOY*. Il Game Gear è molto simile al Sega Master System. Solo che si può tenere in tasca!

SUPER MONACO GP: probabilmente il più bel gioco per Game Gear (per il momento).

Sarà interessante vedere come verrà convertito per Game Gear *G-Loc*. Dalle foto non sembra eccezionale.

PENGO su Game Gear.

La Sega ha appena lanciato in Giappone una console portatile a colori che costa l'equivalente di 200000 lire! Si avvicina la fine del Lynx e del Gameboy? Abbiamo dato un primo sguardo al Game Gear...

MA BUONO

sition è pieno di elementi extra quali una moltitudine di circuiti del gran premio sui quali correre e la possibilità di personalizzare la propria auto con motori, alettoni e gomme differenti.

E non è tutto. Nei prossimi mesi usciranno *Wonderboy*, *Pro-baseball '90*, *Dragon Crystal* e persino *G-Loc*.

INNESTARE LA MARCIA

Per il Game Gear il futuro sembra molto brillante. La disponibilità di software non dovrebbe essere un problema. La Sega è uno dei produttori di giochi più importanti del Giappone ed ha già in casa una sfilza di coin-op classici. Nel prossimo futuro potremmo giocare *Thunderblade*, *Powerdrift* e *Galaxy Force II* su Game Gear.

E non dimentichiamoci dei produttori indipendenti di software in Giappone, America ed Europa che hanno firmato un contratto con la Sega per realizzare giochi per il Master System e il Megadrive. Svilupperanno anche titoli per il Game Gear?

Geoff Brown, il boss della US Gold, era parecchio entusiasta del nuovo nato della Sega. È probabile che verranno fatte conversioni per Game Gear di *Paperboy*, *Gauntlet*, *Indiana Jones and the Last Crusade - the arcade game* e *Impossible Mission*. "Abbiamo anche la possibilità di sviluppare nuovi titoli in futuro, "ha aggiunto Brown. Nel frattempo, Gary Bracey della Ocean ci ha detto di non avere, al momento, progetti di sviluppo per titoli per Game Gear, anche se è riuscito a menzionare il fatto che *Robocop* per Gameboy è quasi finito e sembra molto bello.

La Giochi Preziosi prevede di distribuire il Game Gear a partire da settembre, ma non è escluso che possa uscire per l'estate. Restate sintonizzati.

Il boss della Mirrorsoft Peter Bilotta ha tenuto il massimo riserbo sull'argomento Game Gear e ha ripetuto continuamente di essere legato da un accordo di segretezza. Può forse voler dire che presto giocheremo versioni per Game Gear di *Xenon II*, *Back to the Future Part II* e *Speedball*?

UN GAME GEAR FA PRIMAVERA

Nick Alexander, capo della Virgin/Mastertronic - il distributore ufficiale inglese del Master System e del Megadrive in Inghilterra, era decisamente vago sull'argomento "lancio europeo del Game Gear". "Non c'è una data precisa di pubblicazione, ma speriamo per l'inizio del prossimo anno," ha confermato Alexander. E il prezzo? "Ci piacerebbe che fosse sotto le 100 sterline - ma per adesso non sappiamo nulla." Nel frattempo, c'è da scommettere che gli importatori paralleli compreranno grosse quantità di quella che può essere considerata la console con il miglior rapporto prezzo/qualità del mondo.

Presto potrete giocare WONDERBOY col Game Gear.

MARIO 4

Coloro che odiano Mario dovranno presto scavarsi una tomba dove nascondersi... K vi svela la cruda verità dietro l'imminente uscita di Mario 4...

O.K. Chi indossa una tuta blu, è il protagonista di una serie di cartoni animati e guadagna 200 milioni di all'anno? Sì... risposta esatta...

Oggigiorno Mario è "ufficialmente" più popolare di Topolino. Il voto "Q", che misura la celebrità di un personaggio pubblico tra i bambini e gli adulti americani, lo colloca davanti al tenero roditore di Walt Disney. In soli cinque anni, Mario ha rapidamente trasceso lo stato di eroe dei videogiochi per diventare un fenomeno culturale sia negli USA che in Giappone.

La scalata al successo cominciò con un'apparizione nello storico coin-op *Donkey Kong*. Ma fu la Nintendo, il gigante giapponese delle console, che trasformò questo simpatico personaggio in un'icona culturale di livello mondiale.

Dal momento della sua prima pubblicazione, *Super Mario Bros.* per NES ha venduto più di 18,5 milioni di cartucce. Il gioco è una semplice ma irresistibile avventura dinamica con piattaforme. *Super Mario Bros. 2* divenne un seguito vendutissimo dell'originale e, quasi un anno fa, fu pubblicata la terza cartuccia della serie. *Super Mario Bros. 3* fu la prima cartuccia Nintendo a 3 megabit e offriva agli sviluppatori ulteriore memoria per creare nuovi scenari. Si suppone che a tutto il 1990 la Nintendo abbia venduto oltre 7,5 milioni di unità di *Super Mario Bros. 3.* Non c'è da meravigliarsi che la Nintendo abbia dei profitti superiori a quelli della notissima Sony.

Lo schermo che mostra i vostri progressi nel Mondo di Super Mario. Grazie alla ASCII Corporation per le immagini di questa pagina.

Ora la società di Kyoto ha lanciato *Super Mario World* (Super Mario Bros. 4) per la sua nuova console Super Famicom a 16-bit sperando che i fan di Mario si precipitino in massa a comprare sia il gioco che la console. Non male come idea, eh?

La "Mariomania" non finisce però con l'uscita del quarto episodio. La popolarità di Mario gli ha permesso di andare ben al di là dei soli videogiochi, finendo in televisione, su libri, riviste e su gadget di ogni tipo. Più di 300 prodotti riportano le sembianze di Mario, rappresentando circa 200 milioni di dollari (240 miliardi di lire!) di vendite al dettaglio negli USA. Prodotti di ogni tipo, dai sacchi a pelo alle decorazioni per torte, sono in vendita negli oltre 6000 negozi World of Nintendo sparsi negli Stati Uniti.

Il "Super Mario Bros. Super Show" è una serie di cartoni animati che va in onda in oltre 135 emittenti televisive americane e "Super Mario Bros. 3" è un altro programma TV basato sul gioco che racconta le avventure di Mario e Luigi. Poi c'è "Captain N" - la serie a cartoni animati basata sui personaggi più popolari dei giochi Nintendo. Questi tre programmi formano un blocco di un'ora di programmi Nintendo in onda al sabato mattina sulla rete nazionale NBC. Si vocifera addirittura che Dustin Hoffman abbia acquistato i diritti cinematografici dei giochi di Super Mario Bros!

Dal 1985, anno del lancio, *Super Mario Bros.* e i suoi seguiti hanno venduto più di 20 milioni di copie nei soli Stati Uniti. "La popolarità di Mario trascende l'età e il sesso", dice Peter Main, uno degli esperti di marketing della Nintendo negli USA. "Mario non sarà il più veloce né il più forte, ma il suo personaggio rappresenta un certo tipo di spirito che piace a quella parte di perdente che c'è in tutti noi", aggiunge Main.

Prossimamente pubblicheremo una recensione di *Super Mario World* per Super Famicom.

SUPER HARDWARE

Ecco qua le specifiche del Super Famicom. È su questa macchina che giocherete *Mario 4*...
CPU: Simile al 65C816 ma modificata appositamente per il Super Famicom. Gira alla stessa velocità di un processore a 32-bit.
VELOCITÀ DEL PROCESSORE: 1,79MHz (controllo della porta I/O), 2,68MHz (accesso da ROM), 3,58 MHz (accesso da RAM)
MEMORIA: 1Mb
SCHERMO: 512x448 con 256 colori su schermo da una tavolozza di 32768 colori.
SONORO: 8 canali di audio digitale a 16-bit a 44KHz.

Shigeru Miyamoto è la persona dietro il successo dei giochi di Super Mario. È stato il produttore di tutti i quattro giochi, alla guida dei migliori talenti giapponesi nel campo della programmazione e del design di videogiochi. Notate la trasparenza dell'acqua, uno dei tocchi grafici resi possibili dall'hardware avanzato del Super Famicom.

Non dimenticate il vostro fedele amico. Molti del team di sviluppo di *Super Mario Bros. 3* hanno lavorato anche alla realizzazione della versione per Super Famicom di *Sim City* della Maxis.

Il mantello di Mario gli consente di volare e togliersi così dai guai. In Super Mario Bros. 4 è possibile salvare una partita consentendovi di riprendere da dove vi siete fermati.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

Non è facile trovare dei giochi con Freud, Rasputin e H.G. Wells.

MARTIAN DREAMS

Perché Grigori Rasputin, H.G. Wells e Sigmund Freud sono in missione su Marte? Rik Haynes viaggia nel tempo per darci l'anteprima del prossimo gioco della serie Worlds of Ultima...

L'anno passato può essere considerato come uno dei migliori per i giochi di ruolo fantasy. È uscito *Ultima VI* con la nuova interfaccia ad icone e con sonoro e grafica eccellenti. Poi è arrivato *Savage Empire*, il primo titolo di una nuova serie di giochi basata sul sistema di *Ultima VI*. Ogni gioco della serie *Worlds of Ultima* ha una storia originale e dei suoi personaggi. Entrambi si sono guadagnati il titolo di K-gioco.

Con due ottimi giochi di ruolo e lo spettacolare *Wing Commander* di Chris Roberts, è stato un anno alla grande per la Origin. Sono in molti a pensare che questa casa texana meriti il titolo di software house del 1990. Ora stanno lavorando a *Martian Dreams*, il nuovo gioco della serie *Worlds of Ultima*. Chissà che il 1991 non sia un anno ancora migliore per gli appassionati di giochi di ruolo...

ANTENATI DEI CYBERPUNK

Martian Dreams possiede probabilmente lo scenario più entusiasmante e fantasioso mai disegnato per un gioco. Ci sono personalità dell'epoca vittoriana e apparecchi tecnologici da Giulio Verne, in una fusione di realtà e finzione che la Origin ha spiritosamente battezzato Steampunk.

Il produttore di *Martian Dreams*, Warren Spector, è responsabile dei circa 25 disegnatori, artisti, musicisti, specialisti in effetti sonori, collaudatori, scrittori e programmatori che lavorano a questo ambizioso progetto. Spector è uno dei più quotati disegnatori e scrittori di giochi di ruolo in America e prima di passare alla Origin ha lavorato per la Steve Jackson Games e per la TSR, la società dei prodotti della serie *Dungeons & Dragons*. "Sono il capobanda qui" commenta Spector mentre si siede sulla sedia più confortevole di tutto il palazzo.

Warren Spector e Jeff George, il capo progetto di *Martian Dreams*, stavano ancora dando dei ritocchi alla trama durante la mia visita al palazzo di 5.000 metri quadri con aria condizionata della Origin ad Austin, la capitale del Texas.

GUERRA DEI MONDI

"Si viaggia indietro nel tempo fino al 1890 e poi su Marte dove si ha la possibilità di interagire con personaggi storici reali, scoprire i segreti di una razza marziana estinta, destreg-

Una parte dell'eccellente sequenza animata introduttiva all'inizio del gioco.

giarsi con la tecnologia vittoriana, guadagnare abilità psioniche, sconfiggere creature Id generate da una macchina dei sogni e salvare una spedizione perdutasi su Marte." Questo è il "canovaccio" sulla base della prima proposta di Jeff George per *Martian Dreams*.

Ma diamo un'occhiata alla storia. Siamo nel 1893. Nikola Tesla, il più brillante ed eccentrico genio americano, viene incaricato di costruire un cannone spaziale nelle vicinanze di Chicago. Il lancio su Marte è previsto in concomitanza con l'Expo Mondiale di Chicago che si terrà negli ultimi mesi dello stesso anno. (La manifestazione si è svolta realmente, meno la parte del cannone spaziale naturalmente!) Ma torniamo alla trama. Mentre un numero di pezzi grossi del periodo sono impegnati in una visita alla capsula durante un gala di presentazione, il cannone viene accidentalmente azionato ed un gruppo di scienziati, industriali, gente di spettacolo e politici viene accidentalmente lanciato su Marte. In realtà, il lancio non è stato affatto accidentale. Il visionario e megalomane Grigori Rasputin ha programmato la partenza della capsula con se stesso a bordo.

Fortunatamente i novelli marziani possono, almeno in teoria, costruire una nave per ritornare sulla Terra. Dopo un breve periodo di panico i viaggiatori decidono di esplorare il nuovo ambiente e di costruire una colonia su Marte. I loro progressi vengono comunicati alla Terra per mezzo di specchi di segnalazione giganti.

Tutto sembra procedere bene per i primi mesi, con segnalazioni di numerose meraviglie trovate nelle città marziane e la scoperta di una macchina che permette di entrare nel mondo dei sogni da svegli e di emergerne conservando il completo ricordo dell'esperienza. Ma alcuni messaggi cominciano a segnalare casi di malessere e pazzia tra gli uomini della colonia. Infine, dopo sei mesi, tutte le comunicazioni con Marte vengono improvvisamente interrotte. È tempo di organizzare una missione di soccorso per salvare la prima spedizione su Marte...

Questa folla generata dal computer contiene visitatori della vera Expo di Chicago del lontano 1893!

CRONACHE MARZIANE

Martian Dreams è fondamentalmente un gioco ricco di dilemmi morali come molte delle avventure della serie *Ultima*. "Il giocatore, come ogni uomo, deve affrontare e controllare la malvagità presente in se stesso" spiega Jeff George. "Questa malvagità è rappresentata nel gioco dalle creature Id liberate dalla macchina dei sogni".

Ma la storia non si ferma alle creature Id. "La tecnologia usata ed abusata senza la dovuta cautela, saggezza e conoscenza porta alla distruzione". Non vi sembra di vedere delle sfumature di verde in questo gioco? Ma c'è ancora molto da dire sulle creature Id. "L'uso di strumenti che alterano la mente per evadere dalla realtà per puro piacere è in definitiva una pratica autodistruttiva". E Jeff George aggiunge, "Sotto diversi aspetti la macchina dei sogni marziana è la rappresentazione metaforica dei farmaci 'ricreativi' del nostro mondo". Ah, mi sa che qui si parla di droghe. Chissà che la Origin non inserisca un messaggio del tipo "Dite no alla droga" nel gioco.

Non si giunge a questi livelli di complessità in un normale sparatutto, vero? E non abbiamo nemmeno menzionato le creature Plantimal, gli esperti in sopravvivenza, l'oxygum per respirare nell'atmosfera rarefatta di Marte, il folle progetto di Rasputin o i piani dei marziani per invadere la Terra!

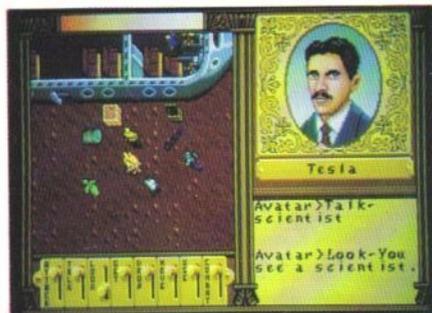
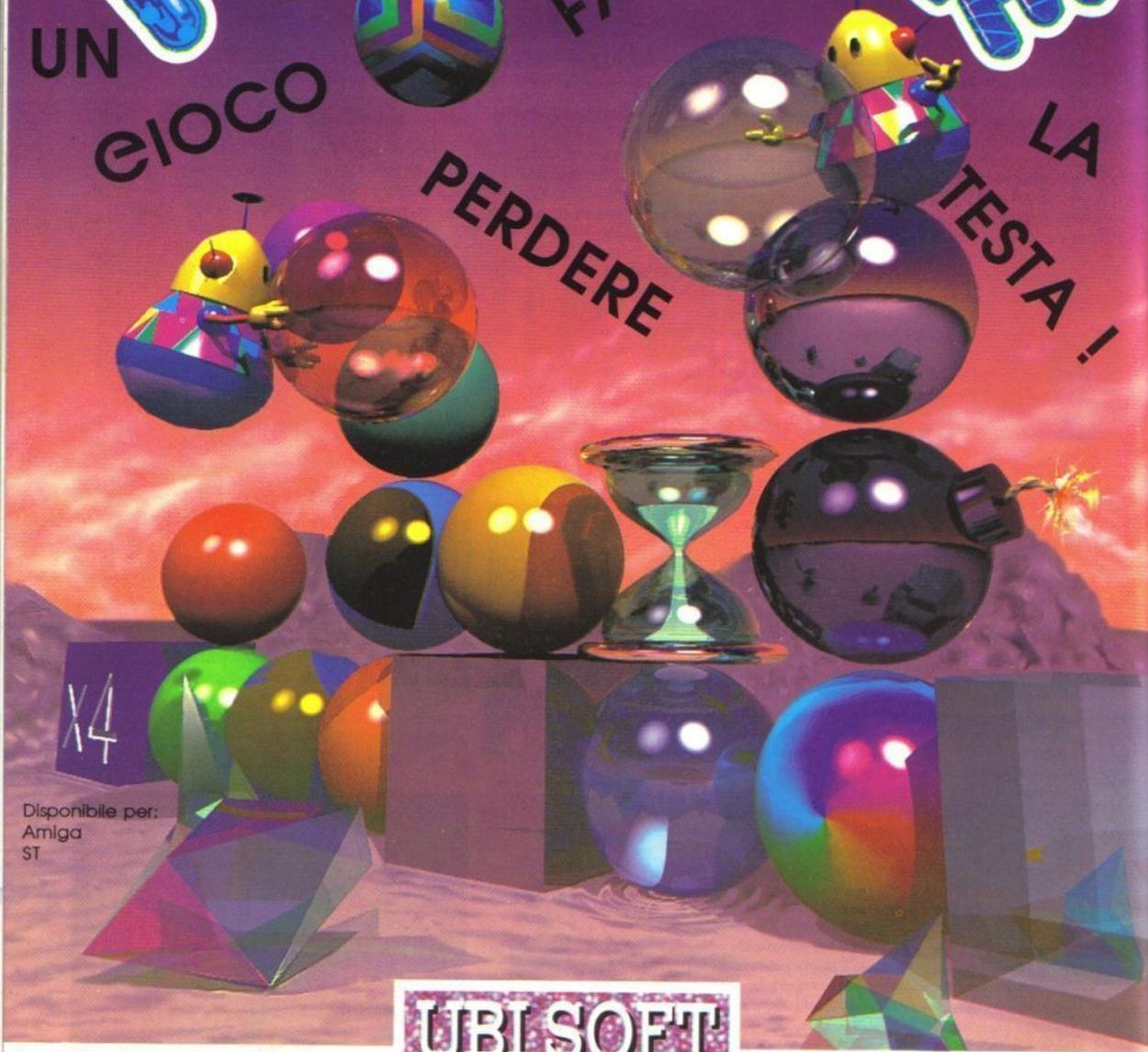
La storia altamente evocativa, la trama complessa, l'interazione avanzata con i personaggi, la ricchezza delle personalità e la straordinaria visuale vittoriana fanno di *Martian Dreams* uno dei giochi del 1991 più attesi in redazione. Il gioco sarà inizialmente sviluppato per PC, ma sarà probabilmente convertito nei formati Amiga, PC CD-ROM, CDTV e Super Famicom. *Martian Dreams* dovrebbe vedere la luce a fine estate/inizio autunno e K vi fornirà altre notizie esclusive sull'avanzamento dei lavori nei mesi a venire.

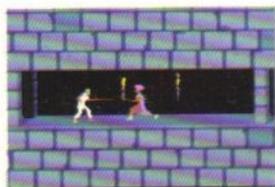
"Sono il capobanda qui"
Warren Spector, produttore di *Martian Dreams*

"Vogliamo spaventare la gente con mostri invisibili. Non saprete mai dov'è il nemico"
Jeff George, capo progetto di *Martian Dreams*

LE ORIGINI DELLA ORIGIN

La Origin fu fondata nel 1983 da quattro persone - i fratelli Robert e Richard Garriott, il padre Owen Garriott, ex-astronauta della NASA e un loro amico scrittore di software, Charles Bueche.La sede della società si trova appena fuori la Wild Basin Road nella parte nord-ovest di Austin, nel Texas. La Origin dà lavoro a 55 persone e ha investito, negli ultimi sette anni, oltre 10 milioni di dollari (circa 12miliardi di lire!) nello sviluppo di nuovi prodotti, hardware, sistemi di sviluppo e apparecchiature di supporto. Azienda leader nel mercato americano, la Origin ha prodotto 20 titoli per tutti i maggiori computer da casa compresi PC, C64, Apple II, Macintosh, Amiga e ST. Fino all'anno scorso i prodotti più famosi della Origin erano i popolarissimi giochi di ruolo fantasy della serie *Ultima* di Richard Garriott. Questi sono stati da poco affiancati da *Wing Commander* (attualmente il gioco più venduto negli Stati Uniti) e da *Worlds of Ultima*. In associazione con costruttori e distributori giapponesi di giochi Nintendo, la Origin ha fatto convertire alcuni dei suoi titoli per la console NES. Inoltre, sta sviluppando in proprio alcuni prodotti *Ultima* per il Nintendo Entertainment System e il Gameboy. Infine, guarda al futuro avendo allo studio piani per la realizzazione di nuovi giochi e conversioni per il Super Famicom, la nuova console a 16 bit della Nintendo ,e per vari sistemi CD. Niente male considerato che dieci anni fa Richard Garriott vendeva il suo primo gioco, *Akalabeth*, in una busta di plastica con istruzioni fotocopiate!

Ecco Lord British - alias Richard Garriott - in abbigliamento casual. Bella treccia, vero?

È ora di abbandonare la sicurezza della capsula spaziale.

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

Prince of Persia: un'animazione così non l'avevate mai vista. A pag. 33

Line of Fire: due giocatori che sparano con una mitragliatrice - la Us Gold ha forse realizzato la migliore conversione del mese. A pag.52

K-VOTO!

K-VOTO
856
G QI A FK

Ciascuna recensione include una curva CIP (vedi in basso a destra) e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche sull'implementazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a...

GRAFICA
Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo conto dei limiti di ciascuna macchina.

AUDIO
Sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine come lo Spectrum e il PC se vengono superati i loro limiti intrinseci.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. I lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

FATTORE K
In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero QI, ma sono molto coinvolgenti. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

K-VOTO
Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo.

Ecco una guida generale al significato dei voti:

900+ Un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

Sotto 100 Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

- Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallattico
- Eccellenti effetti sonori
- Ben giocabile nel labirinto a 3D

- Limitato utilizzo degli oggetti
- Caricamenti troppo frequenti
- Strane combinazioni di colori

Non vogliamo giudicare un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K gioco

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

K idea

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

K grafica

Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

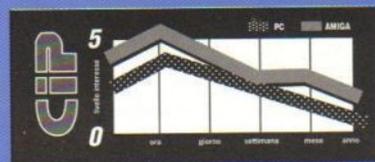
K sonoro

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

LE PROMESSE DI K...

1. K è DIVERSO A differenza di molte riviste, K recensisce SOLO giochi finiti. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalle diciture ANTEPRIMA e BETA TEST(vedi in basso a sinistra) e non vengono valutate con il K-Voto. Le Anteprime sono... ehm... delle anteprime, i Beta Test valutano invece i giochi in fase di ultimazione.

2. K è DEFINITIVO Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.

3. K è AFFIDABILE Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto insistiamo con il valutare solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che tutti i voti siano approvati dalla squadra di recensori di K. I giochi li mettiamo a dura prova prima di dare il nostro giudizio!

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasmerà fin dall'inizio. I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile. - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

UNO TIRA L'ALTRO

Prima sono venute le licenze. Poi i seguiti. Ora abbiamo le licenze dei seguiti. Ma fino a quando la OCEAN continuerà a produrre seguiti e giochi tratti da film?

Lo schermo brulica di avversari che esplodono quando vengono colpiti dai proiettili di Robocop. Le cose sembrano andare davvero bene qui.

Robocop 2, il film, non ha mantenuto le aspettative promesse nei "prossimamente". A parte gli eccellenti effetti speciali usati, è stato un film piuttosto ordinario.

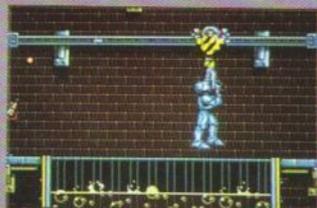
Robocop 2, il gioco, soffre dello stesso problema: è ben programmato e dotato di tutti i requisiti necessari per essere un buon gioco ma manca totalmente di originalità.

Comunque è estremamente giocabile e rappresenta un'ottima sfida per gli amanti del genere.

La missione di Robocop consiste nel catturare il malvagio narcotrafficante Cain, ponendo fine al traffico della terribile droga Nuke. Alla fine, Cain si trasformerà in un grosso robot che bisogna trovare ed eliminare.

Il gioco è costituito da tre sotto-giochi di stile diverso. Quello principale è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui Robocop deve eliminare i delinquenti di turno trovando ed impadronendosi dei contenitori di Nuke e salvando contemporaneamente dei passanti innocenti. Nella versione ST gli innocenti sono degli scienziati mentre in quella per Amiga assomigliano a dei camionisti.

Il livello di azione presente nel gioco è impressionante. Il numero di avversari da eliminare e la qualità della loro animazione non possono passare inosservati. È un vero peccato che nella versione ST, però, si possa sparare alle gambe degli avversari senza che questi facciano una piega.

Aprendo a pistolettate i distributori di Coca Cola e raccogliendo la bevanda al loro interno, si aumenta l'energia di Robocop. È fondamentale continuare a sbevazzare la Coca Cola in quanto l'energia di Robocop diminuisce a ritmo allarmante a causa dei proiettili e dei raggi laser degli avversari. Tra un livello e l'altro c'è una specie di tiro al bersaglio e un rompicapo del tipo "non

La fabbrica di birra. Alcuni di noi in redazione trovano difficile capire perché Robocop non vuole tuffarsi nella birra...

CHASE HQ 2

Chase HQ offriva un elettrizzante miscuglio di guida e azione. Il seguito offre... la stessa identica cosa.

Alcuni delinquenti hanno rapito la figlia del sindaco e si stanno dirigendo verso il loro nascondiglio. L'unità della *Special Criminal Investigation* è stata scomodata per catturare i malviventi e salvare la fanciulla rapita.

Le informazioni sono fornite da Nancy che si trova al Chase HQ. Nancy fornisce dettagli sul tipo di veicolo guidato dal malvivente e sui pericoli/aiuti presenti nel livello da affrontare.

Durante l'inseguimento nella splendente macchina rossa si viene infastiditi ed attaccati da guidatori della domenica, motociclisti che lanciano bombe e scagnozzi del malvagio Bob.

Lo scopo del gioco consiste nel percorrere ogni livello il più rapidamente possibile e arrestare il guidatore di ogni veicolo sospetto.

Arrestare i delinquenti, naturalmente, è più facile a dirsi che a farsi. Piuttosto che fermarli semplicemente è necessario farli arrendere a suon di missili, fucili e pistole. Un indicatore di danni sulla sinistra dello schermo mostra quanto manca alla distruzione del veicolo avversario.

Dopo aver colpito la macchina, il furgone o il

L'ebbrezza dell'alta velocità tiene vivo l'interesse per un po' di tempo e sebbene i primi livelli possano sembrare un po' troppo semplici la casualità dei pirati della strada, delle frane e dei motociclisti impedisce che il gioco venga a noia troppo presto.

K VOTO **840**

G	QI	A	FK
8	3	8	8

AMIGA

Graficamente molto superiore al primo, *Chase HQ 2* offre un maggior numero di veicoli sullo schermo, più colori e, in generale, una migliore giocabilità. La musica è simpatica e scorrevole e le voci digitalizzate comprendono alcuni ringhi dei malviventi e il tono flautato di Nancy. Molto ben realizzato.

K VOTO **840**

G	QI	A	FK
8	3	8	8

ATARI ST

La versione ST è virtualmente identica a quella per Amiga e risulta solo leggermente più lenta e più difficile. La musica e gli effetti sonori sono gli stessi anche se sono un po' più deboli se confrontati con i toni marcati dell'Amiga, ma queste differenze sono piuttosto insignificanti e tendono a bilanciarsi nel giudizio globale del gioco.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ATARI ST	L29000d/L49000d	USCITO
C64/GX 4000	L69000(solo cartuccia)	USCITO
SPECTRUM	L19500	USCITO

Sulle strade con i ragazzi della Special Criminal Investigation. Il traffico di questi tempi è davvero un incubo.

Congratulazioni! Una voce digitalizzata prorompe dall'altoparlante mentre il primo delinquente spiffera tutto quello che sa su Mr. Big.

http://speccy.altervista.org/

ROBOCOP 2

La OCEAN ha dominato le classifiche per più di un anno con il 1° Robocop. Riuscirà a ripetersi?

tornare sui propri passi" che, se completato con successo, regala una vita extra.

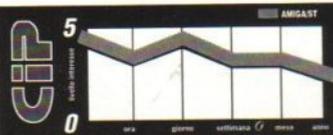
Robocop 2 è una sfida davvero valida e, malgrado sia necessario ricominciare dall'inizio del livello corrente ogni volta che Robocop viene distrutto, è davvero coinvolgente.

Ma mentre si procede nel gioco ci si ritrova a pensare: ma la scena d'apertura presso il complesso di River Rouge non ricorda in qualche modo un livello visto in *Untouchables* o l'impianto della Axis Chemical in *Batman*? E le mortali goccioline di birra nella fabbrica non sono esattamente uguali alle gocce di acido in - ancora - *Batman*? I tizi in moto non sono stranamente simili ai motociclisti di *Sly Spy*?

In breve, è davvero così facile sostituire Robocop con Batman, Sly Spy, Arnie, Eliot Ness o con qualsiasi dei recenti eroi cinematografici della Ocean e far finta di niente?

Ci si avvicina alla fine del gioco. Cain precipita da un grattacielo sulle spalle di Robocop.

ATARI ST: le lunghe cadute sono un pericolo per Robocop versione ST.

AMIGA/ST

Il volume d'azione attare subito, ma dopo un paio d'ore il gioco può risultare frustrante per la difficoltà. Se si ha la costanza di giocarlo per un giorno si scopre che può garantire ulteriore divertimento. Gli amanti dei giochi difficili lo rigiocheranno di tanto in tanto perché è davvero arduo da completare.

AMIGA — K VOTO 800 — G 8, IQ 3, A 7, FF 7

Personaggi grandi e buona animazione. Il controllo di Robocop è ottimo e, diversamente dalla versione ST, può aprire casse e bidoni sparando e può inoltre sparare verticalmente. Le lunghe cadute non sembrano danneggiarlo troppo.

ATARI ST — K VOTO 800 — G 7, QI 3, A 5, FK 8

L'animazione di Robocop è eccellente. Sebbene i personaggi siano più piccoli che nella versione Amiga si muovono con più naturalezza. In questa versione, Robocop non può sparare verticalmente e deve aprire le casse a suon di pugni. È necessaria maggiore precisione nei movimenti perché le lunghe cadute possono uccidere Robocop.

AMSTRAD GX4000 — K VOTO 800 — G 7, QI 3, A 5, FK 8

La grafica è di buon livello. Fatta eccezione per il primo livello, in cui Robocop deve esclusivamente saltare tra le varie piattaforme ed evitare i perfidi trabocchetti senza nemmeno sparare un colpo, e l'eccesiva somiglianza con *Bataman* (in effeti sarebbe bastato cambiare lo sprite principale e il gioco sarebbe stato *Batman 2*) *Robocop 2* resta un buon gioco che dovrebbe impegnarvi per un po' di tempo.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ATARI ST	L29000d/L49000d	USCITO
C64/GX 4000	L69000(solo cartuccia)	USCITO
SPECTRUM	L19500	USCITO

Nancy descrive il furgone in cui si trova il prossimo criminale. Preparatevi a qualche cambio di disco.

Per fortuna la galleria è libera e il nostro partner può distribuire la sua mortale razione di piombo. Vi sono rimasti un sacco di Turbo Booster quindi datevi da fare...

camion del malvivente un paio di volte, l'elicottero della S.C.I. farà la sua comparsa nel cielo e paracaduterà un lanciamissili. Guidando sotto l'elicottero è possibile raccogliere la nuova arma e usare i sei missili a disposizione per convincere l'avversario ad una resa più veloce.

Dopo essere stato arrestato, ogni ribaldo professerà inevitabilmente la propria innocenza ed estraneità al rapimento e accuserà un boss più pericoloso. Nancy provvederà quindi a fornire le giuste indicazioni per arrestare il prossimo criminale.

Chase HQ 2 occupa due dischi ed è quindi necessario qualche cambio tra un livello e l'altro ma la musica non viene interrotta e l'atmosfera non ne risente troppo.

L'azione è veloce ma il gioco ai primi livelli risulta un po' troppo semplice. In un paio di tentativi è possibile riuscire a percorrere l'intero livello.

Se amate i giochi ragionevolmente semplici, ma vi piace sparare e urlare allo schermo allora *Chase HQ 2* dovrebbe soddisfarvi per un po' di tempo.

La nostra preda si è lanciata attraverso la cascata ed è nostro dovere seguirla. Speriamo che la galleria sia libera...

http://speccy.altervista.org/

Per la gioia degli avversari si può contare su un buon volume di fuoco.

AWESOME

La PSYGNOSIS si spinge oltre l'ultima frontiera.

La trama di *Awesome* vede il giocatore al comando dell'astronave Elapidae arrivare nel sistema octariano per motivi commerciali solo per scoprire, con sommo disappunto, che il sistema è destinato ad essere distrutto dagli Homikahn e dal loro mortale cannone prometeico. Questa introduzione serve da scusa per distruggere qualsiasi cosa in vista si incontri durante la fuga.

Ma non è tutto così facile come sembra, perché il carburante è un bene raro e costoso e può essere ottenuto solamente rispettando contratti, portando a termine missioni e, se capita l'occasione, assaltando dei convogli.

La maggior parte delle sezioni di gioco sono viste dall'alto e usano una tecnica di scorrimento rotatorio simile a Rotox, ma molto più fluida e in un numero quasi infinito di direzioni. È necessario un po' di tempo prima di abituarsi ai controlli e a volte l'azione diventa un po' confusa principalmente a causa della grandezza dell'astronave.

L'arrivo nei pressi di ogni pianeta cambia la visuale in una prospettiva tridimensionale. Qui è necessario eliminare un serpente spaziale prima di poter atterrare e questa fase, pur essendo estremamente veloce e piacevole, è piuttosto difficile da completare.

Dopo aver superato il serpente bisogna trovare la piattaforma d'atterraggio entro un tempo limite. Questa sezione, insieme alla seguente, utilizza nuovamente la vista dall'alto ed è molto importante perché il numero di avversari distrutti condiziona la riserva d'ossigeno disponibile durante la ricerca dell'entrata.

All'interno si ha la possibilità di comperare delle armi (che variano dai Laser minerari ai Cannoni al plasma) o di vendere qualsiasi cosa sia stata recuperata. La domanda varia seguendo la legge economica, perciò è bene cercare di fare degli ottimi affari.

Una volta atterrati si ha accesso ad un terminale Navcom che mostra una mappa del sistema solare. A questo punto è possibile decidere se ripartire (risparmiando sul conto dell'albergo) o aspettare fino a che il pianeta interessato transiti più vicino. È necessaria un po' di attenzione in questa fase perché senza un'attenta strategia è possibile trovarsi isolati su un pianeta senza possibilità di fuga.

Con otto pianeti ognuno con il proprio paesaggio, Aquoss (acqua), Morb (morto), Volcurn (lava) e così via, il gioco garantisce una buona longevità. La grafica è davvero notevole con una grande varietà di personaggi colorati e ben disegnati che insieme allo scorrimento senza incertezze rendono il gioco visivamente molto appetibile. Il sonoro, al contrario, è un po' debole e sebbene ci siano dei buoni motivetti non sono all'altezza di *Beast 1*. Insufficienti inoltre gli effetti sonori.

A parte alcuni piccoli nei, *Awesome* si dimostra uno dei migliori giochi della Psygnosis, ma a questo prezzo non è affatto economico e sorgono alcuni dubbi che la maglietta "gratuita" regalata con il gioco sia veramente tale.

Oops!

Sprite belli, grossi e cattivi nella migliore tradizione Psygnosis.

Gli schermi mischiano diversi livelli e trappole - non sono così semplici.

PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia della BRODERBUND è un capolavoro di animazione e una delizia per i giocatori.

Okay, c'è un tizio vestito di bianco bene animato. Gli scaffali del software di K sono pieni di giochi con bei protagonisti principali. Che cos'è che rende *Prince of Persia* tanto speciale? Beh, tanto per cominciare, l'eccellente animazione che fa parte del gioco. I movimenti di precisione del personaggio permettono di compiere acrobazie veramente realistiche. Può correre, saltare, arrampicarsi, combattere e accucciarsi. Può anche strisciare, avanzando con cautela fra spuntoni letali.

L'ambiente nel quale si ritrova il Principe è scomodamente ostile. La sua missione è semplice: soccorrere una bellissima principessa dalle malefiche grinfie del Gran Visir. Anche se la premessa è delle più normali, l'avventura che lo aspetta toglie veramente il fiato.

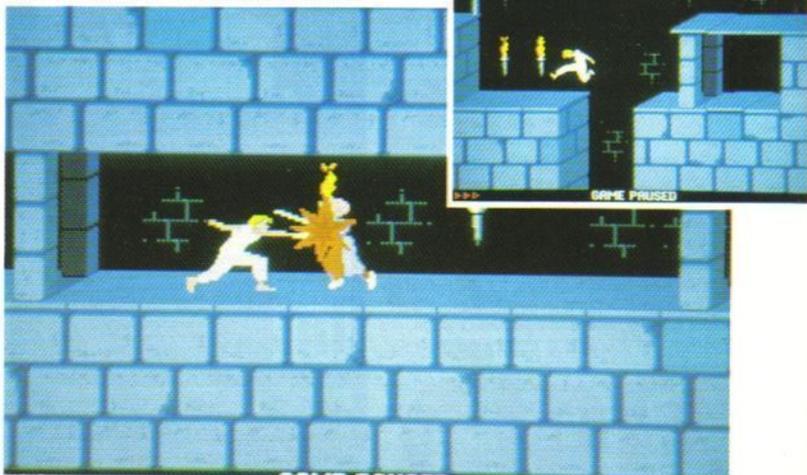
Livello Uno: Il Principe si ritrova nei sotterranei del palazzo del Visir. Questo livello è più che altro una scusa per allenarsi. Vi si può trovare la maggior parte degli elementi che si incontreranno nel corso del gioco, sotto una forma leggermente più semplice. Si possono raggiungere le piattaforme semplicemente mettendosi sotto di esse e dando un colpetto verso l'alto. Logicamente, si scende da una qualsiasi sporgenza tirando verso di sé la leva di comando. Nei sotterranei circolano delle guardie piuttosto inutili, che servono solo per fare un po' di allenamento con la spada. Il colore delle loro uniformi ne indica il livello di abilità.

Dovendo controllare alla perfezione il personaggio la vita diventa immediatamente più difficile. Nel Livello Due i salti sono più lunghi, i nemici più cattivi e bisogna risolvere qualche serio rompicapo. Questo quadro è l'ultima possibilità che si ha di venire a patti con l'immenso sistema di controllo che si possiede sui movimenti del Principe. Da questo momento in avanti, c'è poco spazio per gli errori.

Ecco il terzo livello, e quasi non sembra nemmeno lo stesso gioco. Il Principe deve eseguire fatiche sovrumane con una regolarità massacrante. Se non cammina fra crudeli lame affilate come rasoi o non combatte contro scheletri rianimati, dovrà eseguire uno dei compiti predefiniti. Questi generalmente si basano sul trovare un interruttore e tornare nella locazione dell'ostacolo iniziale prima che l'effetto dell'interruttore si esaurisca.

Lo schema particolare del Livello 3 è questo: per raggiungere l'interruttore che apre la porta, si deve attraversare un immane crepaccio. Dall'altra parte del crepaccio c'è un ponte levatoio chiuso. Sotto al ponte levatoio c'è una lunga caduta e un pozzo pieno di aculei. L'interruttore per far funzionare il ponte si trova tre schermi più a destra, su di un pilastro nel mezzo del nulla. Il principe deve correre come un dannato e fare uno, due, tre salti e colpire l'interruttore. Il ponte levatoio (a tre schermi di distanza) si aprirà. Ora viene la parte difficile. Una volta che ci si sposta dall'interruttore, il ponte comincerà a richiudersi. Il Principe deve rifare di corsa i tre salti mortali, attraversare uno schermo vuoto per acquistare velocità e quindi compiere un balzo incredibile verso l'estremità del ponte. Una volta arrivato sul posto il ponte sarà chiuso per tre quarti. Se si è eseguito tutto per tempo, il Principe riuscirà a scivolare all'interno per il rotto della cuffia. Naturalmente, il solo capire che cosa bisogna fare è già una sfida in sé, per non parlare dell'abilità necessaria per superare l'ostacolo.

Nel corso del gioco, utili effetti sonori forniscono qualche indizio. Toccare un interruttore segreto può produrre il suono di un ponte lontano che si apre o si chiude, o persino fermare il mastichio infernale delle affettatrici. I giocatori più attenti troveranno molto pratici questi dettagli.

Da fermo, *Prince of Persia* sembra un po' banale. Non bisogna lasciarsi ingannare. Appena si muove, diventa un sogno. Avete già sentito parlare di giochi descritti "come un film" o con "animazioni da cartone animato", ma una volta tanto è vero - per quanto possibile con l'attuale livello di tecnologia. E la giocabilità, la difficoltà e gli elementi di soluzione dei problemi sono bilanciati alla perfezione. Un gioiello.

Sia che si salti in giro o che si combatta con gli avversari, l'animazione del personaggio principale rimane superba. L'unico difetto - come potete vedere dalle foto di questa pagina - è che i fondali non sono molto vari. Ma con un'animazione come questa, non ne sentirete la mancanza.

Wow! Siete sicuri che le sospensioni della vostra Lamborghini resisteranno a lungo a questo trattamento?

4D SPORTS DRIVING

La MINDSCAPE, nel tentativo di battere la concorrenza, offre quattro dimensioni di giocabilità. E la quarta dimensione siete... VOI!

Screeeech! Fanno le gomme. *Vrooooom!* fa il motore. *Craaaash!* Fa il cambio. Questo è il mondo di *4D Sports Driving*, fatto di sgommate, accelerate e cambi di marcia veloci. E a parte qualche particolare, il gioco è decisamente bello.

4D Sports Driving (provvisoriamente intitolato *Skid Marks*) non è un gioco di pura corsa come *Indy 500* né un gioco di acrobazie come *Hard Drivin'*, ma eccelle in entrambi i generi.

Inevitabilmente, prima di poter lanciarsi nella corsa vera e propria, bisognerà occuparsi di alcuni particolari che riguardano la macchina. Nel menu principale è possibile scegliere la macchina, il circuito, le varie opzioni e i sotto-schermi dell'avversario. Avete a disposizione un vasto parco macchine (vedi riquadro), ognuna delle quali è presentata con le specifiche complete delle sue prestazioni: tenuta di strada, curva d'accelerazione, ecc. Scegliete quella che ritenete migliore a seconda del tracciato in cui dovrete correre. Le opzioni sono le solite, musica sì o no, ecc. ma c'è anche il livello di definizione grafica. Il paesaggio può essere ridotto al minimo per permettere a giocatori con dei PC relativamente poco veloci di godersi ugualmente l'ebbrezza della velocità.

I concorrenti con cui si potrà gareggiare, vanno dal tipico guidatore della domenica, come Bernie Rubber, al super guidatore per eccellenza, che sembra avere un'affinità non umana con tutto ciò che sono le vetture a quattro ruote e non commette mai un errore neppure con la macchina più scassata. Ogni pilota ha determinati punti deboli (paura dell'altezza, curve a gomito, ecc) che possono essere sfruttati a proprio vantaggio durante la corsa.

Ogni avversario ha disegnato un circuito e, ovviamente, sarà in quel tracciato che darà il meglio di sé. possibile, tramite un Editor, disegnare nuovi tracciati, compresi quelli impossibili. Se invece si preferisce qualcosa di immediato si può sempre correre contro il tempo.

I tracciati comprendono sei elementi di base: rettilinei, curve, argini, giri della morte, tunnel e varianti, che possono essere combinati tra loro in qualsiasi modo per produrre un circuito, veloce oppure lento o addirittura folle.

La visione del giocatore è (inizialmente) dall'abitacolo; con il volante e il cruscotto del veicolo scelto. Un punto blu sul volante indica di quanto stiamo curvando. Gli altri piloti, in generale, sono abbastanza intelligenti. Non vi verranno addosso ed eviteranno le manovre idiote che spesso i giocatori umani si divertono ad eseguire.

Alcune macchine sono perfette per alcuni circuiti, mentre altre non servono proprio a niente. I veicoli ai livelli più bassi per potenza del motore, non sono in grado di effettuare lunghi salti e solitamente vanno a sfasciarsi sull'asfalto.

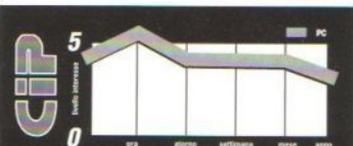
Le vittorie o gli incidenti spettacolari possono essere rivisti grazie al replay. La visuale della registrazione può essere dalla tribuna, dall'abitacolo o da un elicottero. Si possono usare questi diversi punti di vista anche mentre si guida, ma devo dire che non sono di molto aiuto per il successo finale.

4D Driving riesce ad essere sia un'accurata simulazione di guida, sia un assurda corsa su circuiti impossibili. La varietà di quest'ultimi, e la possibilità di crearne di nuovi, garantisce un divertimento duraturo, mentre la facilità di controllo della vettura lo rende piacevole ed immediato.

Il menu principale. Usando il mouse scegliete le opzioni.

PER TUTTI I CONDUCENTI...

La Mindscape in offerta speciale vende, con pochi chilometri e con carrozzeria quasi nuova, le seguenti vetture:

Lamborghini Countach del 25° anniversario
Ferrari GTO
Jaguar HJR9IMSA
Lancia Delta HF Integrale 16v
Lamborghini LM-002
Porsche 962
Porsche Carrera 4
Porsche March Indy
Corvette ZR1
Acura NSX
Audi Quattro Sport

Non è molto facile iniziare, poiché bisogna passare attraverso numerosi menu prima di iniziare a correre. Dopo circa un'ora, quando vi sarete fatti la mano sulle vetture, e comincerete a vincere qualche corsa, ne sarete rapiti. L'editor dei percorsi, garantisce grande varietà, ma anche i circuiti presenti vi terranno occupati per alcune settimane. Davvero molto divertente.

K VOTO **880**

G	QI	A	FK
8	5	6	8

IBM PC

L'intelligente opzione della diminuzione dei dettagli, rende *4D Driving* veloce anche su macchine lente. Il problema è che in questo modo è difficile capire da che parte andare, perché la pista che si vede sullo schermo è solo quella relativamente vicina alla vostra vettura. È fortemente consigliabile un hard disk su cui installare il gioco, perché il gioco accede al disco ad ogni corsa e ad ogni menu. Giocarlo su dischetti vuol dire mettere alla prova la propria pazienza.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

Rivediamolo al rallentatore con la telecamera dall'elicottero... Fantastico!

SORCERORS GET... ...ALL THE GIRLS

Il personale della ex-Infocom crea una nuova etichetta per la Microprose, LEGEND.

Ci sono dei periodi in cui il mercato delle avventure si arricchisce di pietre miliari che ogni giocatore con un briciolo di cervello dovrebbe possedere. Un tipico esempio è dato da giochi come *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, *Lurking Horror* e *Wonderland*, tanto per citarne alcuni, e due di questi titoli sono stati prodotti dalla ormai defunta Infocom.

Gli scenari delle avventure, come quelli dei libri, derivano il grosso della loro ispirazione da un singolo autore, diversamente da altri giochi che sono generalmente frutto di uno sforzo collettivo. La Lucasfilm si è assicurata Brian Moriarty, che ha recentemente creato *Loom*, ed ora un altro genio della Infocom, Steve Meretsky (*Leather Goddesses*, *Planetfall*), insieme ad alcuni Infocompagni ha formato la Legend, una nuova etichetta distribuita dalla Microprose. *Sorcerors Get All The Girls* è il loro primo "leggendario" prodotto.

Senza alcun dubbio, è un prodotto eccellente. Sebbene il parser, abbastanza flessibile e sofisticato, sia un po' troppo "pignolo", questa è un'avventura grafica di tutto rispetto. Potrà non possedere la sofisticazione tecnica di *Wonderland* ma colma questo divario presentando una grande quantità di testo, alcune ottime schermate (è presente anche un po' di animazione) e una trama squisitamente complessa.

Vi chiamate Ernie Eaglebeak. Per sfuggire all'ennesima "ripassata" del malvagio patrigno cercate rifugio alla Sorcerer University dove rimanete invischiati nella vita studentesca finché un buontempone decide di darvi una bella mazzata in testa. Al risveglio l'università è deserta e una vaga sensazione vi suggerisce di ritrovare l'esimio Professor Tickingclock e ricostruire un pericoloso macchinario utilizzando cinque componenti.

RAGAZZE E MAGIA

SGATG, come *Wonderland*, permette un input da menu e da tastiera. In realtà è possibile completare l'avventura senza digitare nulla ma il sistema di menu, non così completo e immediato come quello della Magnetic Scrolls, a volte rende preferibile l'uso della tastiera. Ci sono menu di verbi, nomi e preposizioni che permettono di costruire qualsiasi frase e il parser (a parte l'eccezione di cui parleremo) è eccellente.

È possibile liberarsi dei menu e richiamare la mappa permettendo di avere più testo contemporaneamente sullo schermo e muoversi di locazione in locazione semplicemente selezionando il punto di arrivo...

Sullo schermo sono presenti una bussola che mostra le possibili uscite e alcuni pulsanti per selezionare le differenti configurazioni dello schermo. Queste comprendono anche la visualizzazione di una mappa che mostra la locazione in cui ci si trova e che offre la possibilità di raggiungere automaticamente un luogo selezionato (ma funziona soltanto con le locazioni adiacenti). È anche possibile giocare l'avventura solamente in modo testuale (per gli irriducibili) ed è consigliabile provare le varie opzioni disponibili per creare un ambiente di gioco su misura. Cliccando su un oggetto ne compare la descrizione, mentre con un doppio clic l'oggetto viene usato in modo "ovvio" (di solito lo si prende).

Tutto ciò rappresenta un grande miglioramento rispetto ai vecchi titoli, anche se non siamo ancora ai livelli di *Wonderland*. Qualche punto di demerito va attribuito al parser che utilizza un approccio classico che ormai, francamente, andrebbe abbandonato. Si tratta del vecchio, noioso sistema "ditemi tutto o non faccio nulla" che torna a galla quando si cerca di aprire una comunissima porta. In pratica questa è la mole (sovrumana) di lavoro richiesta:

ENTER SHED
The shed door is closed
OPEN DOOR
The shed door is locked
UNLOCK DOOR
Unlock the shed door with what?
UNLOCK DOOR WITH KEY
Which key? The little brown key or the big metal key?
UNLOCK DOOR WITH THE LITTLE BROWN KEY
OK
ENTER SHED
The shed door is closed
OPEN DOOR
OK...

Ormai, con l'avanzare della tecnologia, se si vuole entrare in una baracca chiusa e si possiede la chiave giusta ci si potrebbe aspettare che il programma apra la porta senza questa inutile e noiosa commedia.

Il lato positivo è che comunque *SGATG* è un grande gioco con una storia coinvolgente e impegnativa. L'umorismo presente nel gioco è discutibile - a volte è davvero terribile - ma la varietà narrativa e i numerosi piccoli sottoscenari in cui ci si può trovare coinvolti o che possono essere vissuti da semplici spettatori piaceranno sicuramente. E, naturalmente, c'è la possibilità di divertirsi a lanciare incantesimi (a proposito provate a lanciare l'ENLARGE BUST) e poi ci sono le ragazze che in realtà nella storia rivestono un ruolo meno sfizioso di quello che si potrebbe pensare.

Per chi ama avventurarsi in un mondo fantastico, lanciare incantesimi, avere a che fare con le ragazze e trovarsi (spesso) alle strette, questo è un acquisto davvero valido. Senza dubbio ai livelli dei migliori standard Infocom e un promettente debutto per la Legend.

La configurazione standard dello schermo permette il controllo tramite mouse utilizzando i menu sulla sinistra o tramite tastiera utilizzando la finestra dei testi in basso a destra.

CIP

5 — livello interesse — 0 — PC

ora · giorno · settimana · mese · anno

La documentazione desta interesse e strappa un paio di risate contenute ma non spinge a lanciarsi immediatamente nel vivo dell'azione. La stessa cosa dicasi per la prima impressione del gioco e il sistema a menu piuttosto ostico. Si comincia presto però ad apprezzare i dettagli narrativi e i numerosi diversivi e dopo un giorno di gioco il coinvolgimento è assicurato - fino a che non lo si risolve.

K VOTO **895**

G	QI	A	FK
8	9	6	8

IBM PC

Splendida grafica e, se si possiede una scheda sonora, ottimi intermezzi musicali. Per le altre macchine sono disponibili alcuni ottimi suoni digitalizzati riprodotti dal solito altoparlante ma sono così attutiti che li sente a malapena - non un grande successo. Sconsigliato a coloro che non possiedono un hard disk: il gioco è su nove dischetti da 5 1/4" e occupa più di 3 mega.

PIANO DELLE USCITE

Al momento è disponibile soltanto presso il servizio di vendita per corrispondenza Lago Soft Mail e da questo mese sarà distribuito anche dalla Leader al prezzo di L69000.

VECTOR CHAMPIONSHIP RUN

Campionato del Mondo alle porte, alleniamoci sui sei tracciati della IMPULZE.

A pensarci bene non è che i giochi di guida da Formula Uno abbondino. Dopo il fortunato esordio del pretenzioso, complesso e forse per questo mai capito *Ferrari Formula One* nel 1987, il software per i temerari del volante ha infatti segnato il passo per molto tempo. Qualche giochino arcade qua e là, una buona via di mezzo come *Grand Prix Circuit* della Accolade, e poi il triste silenzio dei motori sino all'anno scorso. Il '90 è stato l'anno di *Indy 500*, prodigiosa simulazione dell'infernale catino dell'Indiana: ottimo e spettacolare, per carità, ma forse più bello per i replay degli incidenti che per il gioco in senso stretto.

Vector Championship Run, da questo punto di vista, è uscito un po' in sordina. Poca pubblicità, poche recensioni, nessuna pretesa dichiarata. Eppure il gioco è buono, ben al di sopra delle aspettative.

L'ambiente è quello del grande circo della Formula Uno, la novità è un uso sapiente della grafica a vettori solidi pieni. Nella prospettiva classica offerta dalla maggior parte dei programmi di questo tipo, quella del guidatore a bordo della vettura, potrete cimentarvi in tre dimensioni su cinque circuiti e contendere a nove avversari il primato su ogni centimetro di asfalto.

Risolte alcune banalità di partenza, come la scelta del sistema di guida (joystick o mouse) e del tipo di difficoltà manuale (cambio automatico o no), non resta che scegliere la prima pista di gara. Un paio di giri di prova per riscaldarsi un po', un occhio alla riproduzione del posto di guida, ben disegnato e dotato di tachimetro a cristalli liquidi, e poi via al semaforo rosso insieme agli altri.

La pista, come già detto, si presenta ad altezza abitacolo, ed il tracciato si snoda in un 3D solido ed abbastanza realistico. Fastidiosi ed inopportuni muretti ne delimitano i bordi. Finirci addosso significa perdere tempo e posizioni preziose. Un radar aiuta comunque a non perdere mai di vista la testa della corsa.

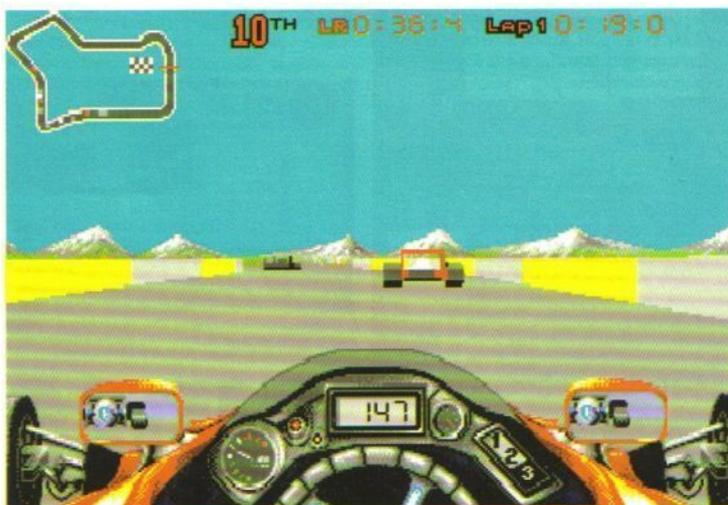
Il risultato è complessivamente spettacolare, anche se il sonoro è limitato al ronzio di un motore di altri tempi ed il rumore delle collisioni è appena decente. La grafica poligonale dà invece un'idea piuttosto riuscita di una guida sportiva, mentre la velocità di animazione delle auto non è fenomenale ma non per questo pregiudica il risultato complessivo del gioco. Guidare è facile, sorpassare anche, e fortunatamente una collisione accidentale, a differenza di altri programmi, non pregiudica nulla. Si riparte sempre e alla svelta.

Tra poco il semaforo diventerà verde e i bolidi scatteranno al via.

La corsa si disputa su cinque giri, e classificarsi tra i primi quattro dà diritto ad un'altra chance su di un altro circuito. Non riuscirci porta senza scampo ad un inesorabile Game Over.

Un gioco per tutte le stagioni? Probabilmente sì, anche se qualcosa di stonato c'è.

Il maggior limite, o forse è un pregio ma dipende dai punti di vista, è che *Championship Run* non ha soverchie ambizioni, né pretese di essere la simulazione di alcunché. Non c'è un vero campionato, le corse sono brevi, le opzioni di gioco praticamente inesistenti. Tutto quello che dovete fare è farlo partire e pigiare l'acceleratore.

La cosa rende il programma ottimo per mezz'ora, dopodiché vi stancherete inesorabilmente, salvo poi riprenderlo in mano il giorno dopo e così via. Può non essere un difetto, ma dal nostro punto di vista se avessero curato un po' meglio tutti gli aspetti di contorno avrebbero ottenuto un risultato quasi perfetto. Così com'è resta un buon prodotto che ha per modello i meccanismi e la dinamica di un gioco da bar ma non il respiro di un gioco per computer a 360 gradi. Spetterà a uno dei prossimi prodotti italiani dare la risposta a questi quesiti?

Dopo pochi secondi di gara. Durante le prime corse è difficile risalire di posizione.

http://speccy.altervista.org/

LIGHTSPEED

Con l'eccellente Elite Plus ormai pronto, la MICROPROSE lancia un altro gioco di esplorazione spaziale a poligoni solidi. Perché?

Come risultato dello sfrenato consumismo e del dilagante inquinamento la Terra è diventata un deserto inabitabile, e l'umanità, paragonabile ad una comitiva di un bilione di turisti, è costretta a cercare una nuova casa nello spazio. La missione come capitano di un Trailblazer consiste nel girovagare per la galassia cercando mondi adatti su cui le gigantesche astronavi Conestoga possano depositare il loro carico.

Inutile a dirsi, trovare un pianeta appropriato è ben lungi dall'essere semplice. Prima di poter solo sperare di scovare un mondo ricco di vita organica, ossigeno e con una temperatura decente, bisogna occuparsi di altri dettagli non trascurabili - infatti mentre gli uomini necessitano di un preciso insieme di condizioni per sopravvivere, ci sono razze capaci di vivere praticamente ovunque. Non mancano quindi alieni dall'aspetto strano e dal nome assurdo.

Il gioco inizia a bordo del Trailblazer in una non definita parte dell'universo. La mappa di navigazione mostra la posizione attuale all'interno del sistema stellare. Con il pulsante di fuoco è possibile selezionare le direzioni verso i vari sistemi solari ottenendo preziose informazioni.

Dopo aver selezionato un mondo a portata di carburante è possibile raggiungerlo utilizzando lo Spindrive (vedi foto) e, ammesso che non si incontri nulla di ostile lungo il tragitto, si arriva a destinazione dopo pochi secondi.

Può succedere, a volte, che, arrivati a destinazione si venga accolti da un'astronave aliena. Le comunicazioni con gli alieni possono essere aperte lanciando una sonda e avvengono tramite un traduttore situato nella metà inferiore dello schermo.

Razze differenti hanno caratteri chiaramente diversi, che vanno dagli schivi Broodmaster, che cercano aiuto per combattere i loro nemici, ai super avanzati Fel che cooperano volentieri e sono restii a combattere. Le alleanze con specie aliene sono estremamente importanti per la riuscita della missione.

Se un pianeta risulta inabitabile (e inabitato) potrebbe essere vantaggioso mandare una delle tre colonie minerarie a disposizione e usare le risorse del pianeta per il commercio o per estrarre materiali utili alla nuova colonia.

Oltre alla parte commerciale ed esplorativa davvero molto bella, *Lightspeed* offre delle fasi di combattimento spaziale e delle sezioni di volo a corto raggio che, francamente, lasciano un po' a desiderare. Le astronavi aliene volano sparando intorno al Trailblazer e possono essere colpite con il cannone principale o affrontate utilizzando un caccia più manovrabile. Sebbene questa sezione sia stata programmata in maniera impeccabile non aggiunge nulla al gioco - sono disponibili giochi spaziali tridimensionali nettamente superiori (*Elite Plus*, ad esempio), e questa parte manca di interesse.

Lightspeed sarebbe probabilmente stato più divertente come gioco di commercio/esplorazione/strategia se fosse stato privato delle sezioni 3D di poco effetto e se fosse stata più curato l'elemento commerciale e lo sviluppo della colonia.

La fase di combattimento spaziale troppo ordinaria, tende a penalizzare la parte commerciale interessante.

Lightspeed non possiede un fascino immediato. Le aree come quella del commercio con gli alieni, dove la grafica è davvero splendida, sono di corta durata e il grosso del gioco implica l'esplorazione di un universo davvero grande. A coloro che sono preparati a giocarlo per un po' di tempo certamente offre un'area di gioco immensa.

K VOTO **750**

G	QI	A	FK
6	8	5	10

AMIGA

Anche su un PC veloce con il massimo livello di dettaglio selezionato, la grafica 3D di Lightspeed non sconvolge più di tanto. La grafica della sala macchine e delle sezioni commerciali è invece eccellente con un'animazione che rende realistiche la miriade di creature aliene.

PIANO DELLE USCITE

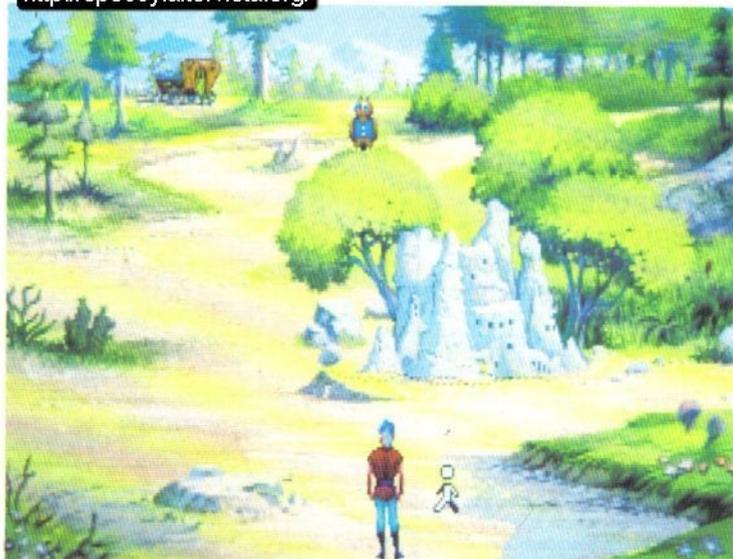
PC	L89000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

TECNOLOGIA AVANZATA

Il Trailblazer è ragionevolmente equipaggiato all'inizio del gioco ma è molto lontano dall'essere perfetto. Una visita alla sala macchine rivela la presenza di diversi spazi vuoti per altri componenti e che quelli disponibili sono modelli piuttosto scadenti.

Gli alieni nella maggior parte dei casi hanno raggiunto un livello di tecnologia più avanzato di quello terrestre. Per questo è possibile comperare (pagando...) componenti migliori. Tecnologie avanzate per le armi ne aumentano il volume di fuoco e il danno inflitto dai singoli colpi. Turbine migliori aumentano la velocità e via dicendo. Si possono anche vendere i componenti non vitali in cambio di carburante nel caso se ne abbia disperato bisogno.

Quell'orsaccio sta molestando quelle povere api. Per fortuna abbiamo raccolto un pesce in un'altra locazione. Che sia la soluzione?

Un'altra scena terribile. Probabilmente non si riesce a vederlo nella foto ma il formicaio brulica di formiche. E dopo l'incontro con le api non c'è da stupirsi se il loro re si chiama... Anthony! (Ant in inglese significa formica). Roberta potevi risparmiarcela...

KINGS QUEST V

Quest'ultimo episodio della famosa serie della SIERRA contiene 9.7 megabyte di dati. Sarete in grado di cavarvela?

La serie *King's Quest* è una delle più popolari della Sierra e, sebbene i giochi non sembrino seguire qualche trama narrativa particolare, quest'ultima creazione rientra indubbiamente nella tradizione assicurando splendida grafica, una miriade di enigmi da risolvere e una buona dose di sdolcinatezze. Se Roberta Williams continua a scrivere giochi come questo avrà sicuramente una nomination come migliore scrittrice di storie al caramello... ma di questo parleremo dopo.

In questa quinta puntata la grafica È praticamente il gioco: le bellissime locazioni vengono caricate da disco (caldamente consigliato un hard disk se non volete sbadigliare nell'attesa) e la figurina animata si sposta sullo schermo sotto il controllo del giocatore.

Nei precedenti *KQ* questa rappresentazione grafica era stata "rovinata" dalla necessità di dover scrivere qualche frase in inglese come nelle avventure classiche ma *KQV* ha finalmente aggirato l'ostacolo sostituendo i comandi da digitare con una barra di icone sulla parte alta dello schermo. Siccome questa barra non viene mostrata normalmente è necessario richiamarla con un tasto, quindi scorrere la lista delle icone fino a trovare quella che interessa.

Le icone selezionabili sono dei semplici LOOK, TALK e USE ma sono davvero tutto ciò che serve per guidare Re Graham di Daventry attraverso il suo regno alla ricerca del proprio castello, rubato dal malvagio mago Mordack.

E questo perché, malgrado la VGA a 256 colori, il gioco che si nasconde dietro la grafica non è poi così ingegnoso come si potrebbe supporre. Durante il lungo girovagare da una scena carina all'altra si incontrano vari personaggi o situazioni che, se affrontate nel modo giusto, possono fornire aiuti e indizi per il proseguimento dell'avventura. In linea di massima questo processo consiste nel trovare degli oggetti da utilizzare nel giusto contesto. Per rendere le cose più semplici, il programma non permette di utilizzare gli oggetti in circostanze inappropriate così risulta semplice sapere se si è fatta o no la cosa giusta (se la si è fatta è giusta!). Anche il testo fa del suo meglio per suggerire, per analogia, cosa si dovrebbe fare. Per esempio, quando all'inizio del gioco si viene affrontati da un serpente, le azioni sbagliate sono accompagnate da un messaggio che informa che questo non spaventa il serpente (o frasi simili). In tal modo risulta chiaro che è necessario trovare qualcosa per spaventare il rettile.

SDOLCINATO

I *KQ* precedenti erano caratterizzati dalla presenza nauseante di sdolcinerie varie nei loro scenari e *KQV* non solo non fa eccezione ma sembra incline a spingere questa tendenza a nuovi estremi.

Innanzi tutto, abbiamo il personaggio principale - Re Graham di Daventry. Sembra quasi un tentativo di parodiare Lord British di Britannia della serie *Ultima*, ma la Sierra non potrebbe cadere così in basso.

Graham è accompagnato da Cedric il gufo che immediatamente mostra il suo talento comico cadendo dal ramo di un albero mentre vi sta parlando. Ha, ha, ha... che gufo stupido!

Nelle scene seguenti, mentre Graham e Cedric gironzolano per Daventry, vengono confrontati da numerosi personaggi tutti melliflui come lui (date un'occhiata alla schermata della regina Beatrice per farvi un'idea). Tutto ciò è molto bello e, basandosi sulle esperienze passate, c'era da aspettarselo da un gioco di Roberta Williams, la quale sembra davvero divertirsi nell'inserire questi tocchi sdolcinati (vi ricordate la sequenza in cui Rosella cade dalle scale) ma a tutto c'è un limite. Allo stesso modo in cui Chris Crawford afferma che esiste

Qualche riserva iniziale sul grado di sdolcinatezza gratuita potrebbe dissuadere i giocatori più rudi, ma in breve tempo la bellezza della grafica vince ogni esitazione. Dopo un paio di ore ci si ritrova ben inseriti nel gioco e diversi personaggi hanno già moltiplicato i gravosi compiti di Graham - scoprire in che ordine vanno risolti diventa parte della sfida. E c'è tanto, tanto da fare...

K VOTO
850

IBM PC

King's Quest V fissa nuovi standard di memoria necessitando di un hard disk con ben 9,7 Mb liberi. Naturalmente è possibile giocare con i 9 dischetti ad alta densità, ma ne vale la pena? Ogni scena richiede l'accesso al disco e solo un hard disk può rendere giocabile *KQV*. In aggiunta, i dettagli grafici richiedono una VGA e, naturalmente, almeno un 286 per mantenere la velocità di animazione a livelli accettabili. Supporta le più diffuse schede musicali. Per installarlo è necessario un drive HD.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	MARZO
IBM PC EGA	L99000d	USCITO
IBM PC VGA	L99000d	USCITO
CD-ROM	prezzo nc	IN SVILUPPO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

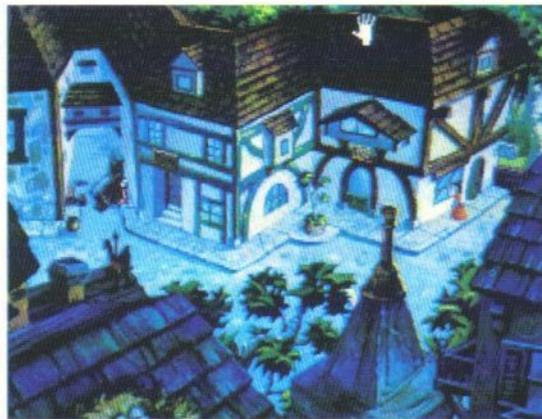
Una splendida schermata della lunga sequenza introduttiva che presenta lo scenario ai nuovi giocatori.

Il cartello d'avviso è un altro esempio della natura paternalistica (o dovremo dire maternalistica) del gioco. L'autrice vuole che il giocatore non si trovi a girovagare impreparato da queste parti. Naturalmente non la ascoltiamo e veniamo trasformati in una rana (cra)...

SENZA PAROLE

Il sistema di comando a icone usato per KQV è una delusione. Innanzi tutto, bisogna richiamare la barra ogni volta che serve. In secondo luogo, la barra compare sempre con la prima icona selezionata e non con l'ultima usata così è necessario scorrerle. Infine nella selezione dei comandi vengono usate delle combinazioni di cursore, mouse e tastiera davvero inefficienti.

Il modo migliore per giocare KQV è con un mouse e la tastiera, usando il mouse per le direzioni e la tastiera per selezionare i comandi. Ma non si può fare a meno di pensare che la Sierra avrebbe potuto produrre un'interfaccia decisamente migliore per questo nuovo gioco.

Cedric è sempre a disposizione per mettervi in guardia da situazioni potenzialmente pericolose. Ci ha avvertito di non entrare nel deserto ma non lo abbiamo ascoltato, vero? Il deserto è formato da locazioni spoglie e ripetitive e serve da confine alla mappa.

La città è uno dei primi posti da visitare. Come in *Ultima* ci sono in giro dei personaggi ma non si può parlare con nessuno tranne che con i negozianti. Questi ultimi di solito vi danno suggerimenti sugli oggetti che vi servono o sul modo per reperirli.

Ebbene sì, funziona! L'orso è sparito con il pesce e ora l'Ape Regina Beetrice (Bee in inglese significa ape!) ci ricompensa con un favo. Chissà a cosa può servire?

una soglia di realismo nei giochi, così sarebbe lecito aspettarsi un limite alla melensaggine. La giusta quantità scalda il cuore, ma se si esagera viene solo voglia di vomitare.

KQV si colloca pericolosamente a cavallo di questo confine. Le buffonate di Cedric sono seguite da alcuni dei più sciocchi dialoghi ma sentiti in un gioco. Ad esempio, dal fornaio:

FORNAIO: Vi piacerà la nostra torta alla crema, sire!

RE GRAHAM: Oh! Sono certo che mi piacerà!

Il re esce di scena e il vostro cronista si mette le mani nei capelli. Dobbiamo davvero sorbirci questi testi da telenovela per tutto il gioco? Un po' di pietà (e realismo).

A fine giornata comunque *KQV* sopravvive perché, come molti giochi semplici, spinge a risolvere il prossimo enigma. Cosa succede se provo il favo sul serpente? Nulla. Ma se torno alla radura degli gnomi e lo offro a loro... o magari preferiscono la torta? E quella bella bambola che aveva quella piccola gnoma? Nel villaggio non c'era forse un'altra gnoma che voleva una bambola? Sarà sdolcinato, ma resta comunque un gioco coinvolgente.

In qualsiasi altro gioco tutto ciò sarebbe intollerabile ma l'ottima grafica di *KQV* e l'estensione del gioco mescola abbastanza sale allo zucchero da renderlo gradevole. Roberta Williams si sta facendo una fama come la Liala dei giochi d'avventura e, come i libri di Liala, scrive storie troppo sdolcinate... ma mi piacciono.

ßeta Test

- Più facile da controllare di *Midwinter*
- Controllo del personaggio
- Interazione
- Grande spessore

- Rimane da vedere quanto saranno intelligenti i personaggi gestiti dal computer

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	Giugno '91
ST	prezzo nc	Giugno '91

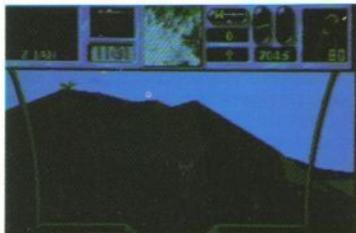
FLAMES of FREEDOM

Dall'estetista. Qui si può costruire un agente davvero personale usando l'insieme di pezzi (?) a disposizione. Ora vediamo...dove sono gli occhi di Cary Grant?

La MICROPROSE si prepara a conquistare il mercato del 1991 con uno dei più attesi seguiti del momento...

La Maelstrom Games ha cominciato a lavorare a *Flames of Freedom* dopo il completamento di *Midwinter* ed è ormai giunta alla fase conclusiva dello sviluppo.

Piuttosto che produrre uno scenario diverso basato sulla stessa meccanica di *Midwinter*, è stato ridisegnato l'intero scheletro del programma per fare di *Flames of Freedom* un gioco davvero originale ed imponente. La Maelstrom ha preso in seria considerazione le critiche all'originale, nel tentativo di adattare il gioco ai gusti di ognuno.

La critica più ricorrente a *Midwinter* è che il numero di personaggi da controllare è troppo elevato. Non è possibile seguire azioni e spostamenti di tutti i personaggi in maniera soddisfacente, tanto che il gioco sembra essere un'acrobazia da giocoliere piuttosto che scorrere linearmente verso la conclusione.

La scelta delle proprie caratteristiche permette di determinare il modo più congeniale per trattare con gli altri personaggi.

Perciò *Flames of Freedom* offre il controllo di un solo personaggio, ma questa figura centrale può virtualmente possedere qualsiasi caratteristica desiderata. Per mezzo di un creatore di personaggi è possibile scegliere tra una vasta gamma di fronti, occhi, nasi, orecchie, capigliature e bocche mettendo gradualmente insieme l'agente ideale. Il personaggio viene anche fornito di una serie di attributi che influenzeranno la sua abilità di interagire con le altre persone.

Siccome si è soli, nella missione è di vitale importanza controllare gli abitanti di ogni isola in maniera efficace. Quando ci si trova a tu per tu con una di queste persone si può scegliere di usare il proprio fascino, sex appeal, autorità, ragionamento o inganno per influenzarli. Se si supplica troppo, comunque, non si godrà di molta autorità così come se si continuano a minacciare tutti quelli che si incontrano nessuno presterà attenzione ai vostri ragionamenti.

Insieme alle sottigliezze dell'interazione, il gioco offre anche una parte più "fisica" che consiste nel passare di isola in isola facendo saltare le installazioni nemiche e rivendicandone il possesso al Free World. Poiché il gioco dispone di un'enorme area di gioco, non è consigliabile guidare di persona da un luogo all'altro. Per fortuna un'opzione di autopilotaggio permette di fissare una destinazione e lasciare che il computer si occupi della guida. Si verrà avvertiti solamente in caso d'attacco.

Jean Margiotti, un'abitante dell'isola. Recentemente nelle grane con i poliziotti, potrebbe voler aiutare la vostra causa. Ma quale sarà l'approccio da adottare?

Alla guida della propria jeep sopra le dune sabbiose. L'area superiore dello schermo mostra la direzione e la situazione attuale.

SHOCKWAVE

La DIGITAL MAGIC SOFTWARE difende il proprio territorio.

Questo è il primo prodotto di un nuovo gruppo di programmatori chiamato Light Source e mette in mostra, senza ombra di dubbio, alcune fra le più spettacolari schermate grafiche in 3D basate su sprite viste finora su Amiga. Simile ad *Afterburner*, il gioco offre una veduta prospettica in prima persona di un volo ad alta velocità attraverso quattro differenti paesaggi, disseminati di grossi elementi scenici e con un suolo molto ben dettagliato, che scivola sotto di voi ad altissima velocità.

Ci è stata affidata la responsabilità di una delle più grandi prigioni mai costruite. È tanto estesa da poter essere facilmente scambiata per una piccola città; e ciò è esattamente quello che ha creduto una forza di attacco aliena.

Le vostre difese sono poche ma efficienti (si fa per dire): una manciata di deboli unità da combattimento sparpagliate con il compito di rallentare lo slancio degli attaccanti alieni e in più un piccolo velivolo monoposto da combattimento armato di missili poco potenti. Potete sperare di sopravvivere con ciò a dieci furiose ondate d'attacco?

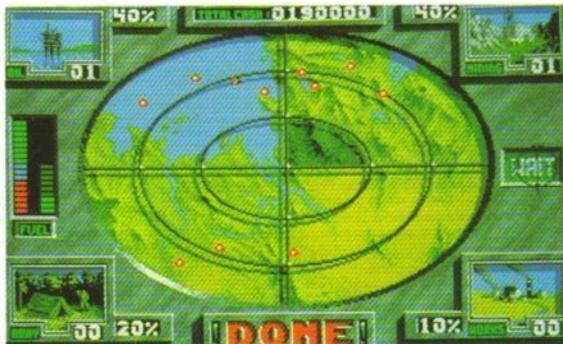
Non per molto in effetti! Ma i prigionieri sono una fonte considerevole di risorse, così come lo è il paesaggio su cui si svolge l'azione. Quest'ultimo è suddiviso in quattro quadranti ciascuno dei quali è in grado di soddisfare una delle vostre quattro maggiori necessità. Le montagne ospitano le miniere di platino che vi rendono 10000 sterline per miniera costruita in ogni partita. Con questi soldi potrete acquistare ancora altre miniere che vi permetteranno di aumentare il vostro danaro. Potrete anche costruire equipaggiamenti per l'estrazione del petrolio nel quadrante del mare e rifornirvi così di benzina per il vostro velivolo e comprare altre unità di difesa da mettere nella giungla per garantirvi maggior protezione. Potrete infine creare degli stabilimenti in regioni desertiche per mettere a punto nuove e più potenti armi per il velivolo.

L'unica cosa che sembra non sia possibile effettuare è il rifornimento dei limitati scudi in dotazione al velivolo, il che si rivela un grosso problema quando affrontate gli invasori alieni. Prima di lanciarvi nel combattimento dovete scegliere un quadrante su cui volare (vedi il riquadro), tenendo presente che quanti più alieni sono segnalati sulla mappa di un settore, tanti più ne dovrete distruggere.

Si passa poi allo schermo degli armamenti per mezzo del quale potete equipaggiare il velivolo delle armi più avanzate in vostro possesso: ricordatevi infatti che le vostre fabbriche sono alla costante ricerca di nuovi letali gingilli. Dopo di che, siete pronti per gettarvi nei cieli ed affrontare il volo più impegnativo della vostra vita.

Il volo ha luogo in quattro successive fasce orarie (mattino, pomeriggio, sera e notte) e con il passare delle ore la visibilità diminuisce. Ovviamente è assai più difficile volare contro il nemico di notte perché a dire il vero gli alieni hanno la tendenza a confondersi un po' con lo scenario. Pilotare il mezzo è un sogno. Il mouse controlla un mirino su schermo che ha la duplice funzione di sistema di puntamento per le armi e di guida. Gli obiettivi da attaccare sono gli alieni roteanti, mentre da evitare sono i grossi ostacoli al suolo quali grattacieli, alberi e pozzi di petrolio. Ugualmente da evitare o da colpire sono i missili nemici che cercano di distruggere i vostri sei scudi protettivi.

A mano a mano che vi fate strada tra le dieci successive ondate d'attacco, le cose si fanno più difficili. Se riuscirete a resistere sufficientemente a lungo forse arriverà la cavalleria a salvarvi, ammesso vi sia ancora qualcosa da salvare.

Il corridoio della prigione. Qui avete accesso a tre differenti schermate. Date un'occhiata ai giochi di luce mentre muovete il cursore da una porta all'altra.

La schermata della mappa (vedi box "Sezione Quadranti").

Volare nel quadrante marino e schiantarsi sulle piattaforme petrolifere è fortemente sconsigliato: molto meglio sorvolarle!

CIP

AMIGA — livello interesse 0–5 — ora, giorno, settimana, mese, anno

Poiché l'azione è immediata, potete iniziare a giocare subito. Con il progredire del gioco vi troverete a dover imparare delle strategie, allungando così il vostro interesse. Inoltre essendo *Shockwave* estremamente giocabile, non c'è ragione per cui non dovreste riprenderlo in mano di tanto in tanto. Un prodotto ottimamente presentato e di grande giocabilità.

K VOTO **875**

G 10 — QI 6 — A 7 — FK 8

AMIGA

Essendo il più veloce gioco a scorrimento in 3D finora visto su Amiga, e presentando alcuni sprite molto grandi e dettagliati, *Shockwave* riesce a mozzare il fiato. L'uso di uno scenario al suolo molto dettagliato fa la differenza con gli altri prodotti del genere. Una colonna sonora coinvolgente ed effetti esplosivi danno tono al versante audio.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

SEZIONE QUADRANTI

In *Shockwave* le decisioni strategiche vengono prese nello schermo della mappa. Il grosso disco al centro è un radar che vi mostra le quattro sezioni del vostro pianeta e l'eventuale vicinanza di alieni, contrassegnati da un punto rosso. Le quattro icone agli angoli dello schermo mostrano la funzione di ognuna delle sezioni ed in più la percentuale di alieni che la infestano. Se questa dovesse raggiungere il 99% perdete il controllo del quadrante e dai servizi da esso forniti. Per esempio se perdete il quadrante marino, vengono interrotti i rifornimenti di carburante, impedendovi così di volare e di conseguenza portandovi alla sconfitta.

L'icona di "attesa" fa avanzare il gioco di un livello portando un po' di soldi nelle vostre casse e facendo avvicinare gli alieni. Cliccando sul simbolo di fine operazione uscite dalla schermata e vi trovate in un corridoio dal quale potete accedere o all'armeria o alla pista di lancio per decollare.

http://speccy.altervista.org/

Dalla console portatile agli home computer. La US GOLD emula il Lynx

CHIP'S CHALLENGE

Quando lo caricherete forse non rimarrete a bocca aperta - come in molti rompicapo è il gioco che conta, non la grafica. I primi livelli sono intelligenti "corsi interattivi" che vi preparano alla sfida che vi attende - e che sfida! I 144 livelli sono diversi in aspetto e soluzione, e dovrebbero impegnare anche i giocatori più svegli per moooooIto tempo.

K VOTO 835

AMIGA/ATARI ST

La grafica e il sonoro sono, francamente, scialbi, ma sono adeguati allo scopo. I vari livelli mostrano una gran quantità di perversa immaginazione nella loro struttura, e la varietà degli enigmi è notevole. Raccomandato a tutti gli amanti dei rompicapo.

K VOTO 835

ATARI LYNX

E tra i migliori giochi della "prima generazione della console portatile a colori. La grafica, sapendo che si tratta di un computer a cristalli liquidi è quasi meglio di quella a 16-bit. I 150 livelli vi impegneranno a fondo e si troverà a suo agio anche chi non ha una certà dimestichezza con il piccolo jaypad.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST/PC	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	IMMINENTE
CPC/ZX	L19500c • L29000d	IMMINENTE
ATARI LYNX	L39900c art	USCITO

AMIGA - La chiave blu apre la porta blu. E per la porta gialla provate a indovinare di che colore deve essere la chiave?

ATARI ST - Viva la differenza! (Infatti non ce ne sono tra le versioni Amiga e Atari St.)

Chip McCallahan è il tipico appassionato di computer con occhiali spessi due dita. Disposto a tutto pur di entrare nel computer club dei Bit-Busters (e di mettersi in mostra davanti alla stupenda Melinda), ha accettato il rito di iniziazione sotto forma di un'esagerazione di livelli di un gioco rompicapo.

Lo scopo di ogni livello è di trovare i chip o processori nascosti e di usarli per accedere al trasportatore per il livello successivo. Ma il gioco è molto più che vagare in un labirinto: ci sono fiumi mortali, pozzi infuocati e bombe da evitare; interruttori che controllano trappole; strani (e affamati) mostri ai quali sfuggire; scivolose pozzanghere ghiacciate; porte da aprire e altri pericoli troppo numerosi per essere menzionati.

Ogni livello ha la sua parola d'ordine, così da poter evitare quelli già completati. Non ci sono vite - si può affrontare un livello quante volte si vuole, ma quando si muore si deve ricominciare dal principio. Se si muore troppe volte in un livello, il computer chiede se si vuole passare al successivo, quindi non c'è da preoccuparsi di rimanere bloccati.

I SEGRETI DEL LYNX!

Chi ha un Lynx, la console portatile a colori della Atari, e possiede *Chip's Challenge* dovrebbe provare questa parola d'ordine: MAND. Lo schermo si svuoterà, poi comincerà a generare un disegno frattale.

Gli ci vuole un po' per formarsi completamente (anche se è molto più veloce che non su ST o Amiga per via dei chip matematici dedicati della console). Lo si può esplorare usando il joypad e i pulsanti - fatelo e vi divertirete!

WINGS OF DEATH

La THALION sbatte le ali, ma noi?

Wings of Death iè un altro trionfo delle capacità di programmazione su quelle dell'immaginazione - in altre parole, i progettisti hanno passato tanto tempo nel rendere lo scorrimento fluido, la grafica colorata e gli effetti sonori impressionanti che non hanno avuto un secondo per pensare alla giocabilità.

Per quel che vale, *Wings of Death* assomiglia vagamente al coin-op *Dragon's Spirit*. È uno sparatutto a scorrimento verticale in cui il giocatore, trasformato in una serie di creature volanti fatate, affronta le forze del male alla ricerca della strega i cui incantesimi lo potranno riportare alla sua forma umana.

La vita inizia nei panni di un insetto, e i gettoni lasciati dai mostri distrutti ci trasformano via via in pipistrello, aquila, drago o grifone, ognuno con la sua arma particolare. Altre icone aumentano velocità, energia e punteggio, fanno esplodere tutti i nemici sullo schermo, attivano il fuoco automatico o lanciano utili Sonde Distruttrici o Sonde Cacciatrici autoguidate. Attenzione alla icona Teschio, che diminuisce l'energia e la potenza delle armi.

Il problema di *Wings of Death* è che non ha un filo di originalità; i draghi, i grifoni e le palle di fuoco potrebbero essere astronavi, alieni e laser, o caccia, bombardieri e proiettili, di un qualsiasi altro sparatutto. L'azione è rapida e furiosa, ma dubitiamo che possa interessare a lungo.

Questo mostriciattolo potrebbe essere duro da sconfiggere.

Schermate di presentazione attraenti e musica piacevole fanno iniziare bene *Wings of Fury*, ma nonostante la bella grafica e l'animazione non c'è niente che possa nascondere la fondamentale mancanza di originalità. Armi multiple, guardiani di fine livello e persino sagome cangianti sono già stati visti troppe volte!

K VOTO 598

AMIGA

Lo scorrimento via hardware dell'Amiga viene usato bene: il movimento è vellutato, ma sotto l'aspetto grafico le origini su ST saltano subito all'occhio. Il sonoro, invece, è eccelso, con musica, voci ed effetti audio bene integrati.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni

OPERATION COM•BAT

La guerra dei carri vista dall'ELECTRONIC ZOO/MERIT SOFTWARE

Pace e bene a tutti gli uomini (e le donne) di buona volontà mentre lanciate dei proiettili penetranti verso quella slitta trainata da renne. *Operation Com•bat* è proprio una realizzazione stagionale-se si è dei maniaci omicida come me.

È anche uno sparatutto per persone intelligenti. Si controlla certo un numero di carri armati ed artiglieria, ciascuno dei quali occupa un quadrato dentro una griglia di battaglia 32x20. Lo scopo è distruggere il quartier generale nemico difendendo se stessi.

Lo schermo è diviso in due: in alto c'è una mappa grafica di 1/6 di tutto il campo di battaglia, mentre in basso si trova un pannello di controllo che mostra una carta tattica dell'intero campo di battaglia e la propria posizione in esso, oltre ad icone per regolare tutte le funzioni del gioco. Si aziona tutto col mouse.

L'azione avviene a turni di tempo limitato. In ogni turno è possibile muovere nessuno, alcuni o tutti i propri veicoli e/o aprire il fuoco. Perdendo troppo tempo il gioco passa automaticamente all'avversario. Una volta concluso il turno, bisogna (purtroppo) sedersi ed attendere che il nemico compia le sue mosse.

Ciascun veicolo ha le sue caratteristiche, come il movimento, la gittata (quanto lontano si può far viaggiare e cadere un proiettile), la potenza di fuoco (quanti danni procura agli altri), la classe di armatura (quanti colpi può sopportare) e la riserva di carburante (che diminuisce muovendosi e viene rifornita da carri di supporto).

Muovere i veicoli è semplice: basta clickarci sopra nella finestra grafica o nella mappa tattica (la vista della finestra grafica si sposterà su quel veicolo), quindi si preme il pulsante altrove nella finestra grafica e, se la posizione scelta è nel raggio d'azione, il veicolo si sposta cigolando. Similmente, per sparare bisogna clickare sul pannello di controllo, puntare l'arma nella giusta direzione e poi premere il pulsante di fuoco.

Un'opzione, che porta via un turno intero, richiama supporti aerei. L'aereo vola sullo schermo colpendo ogni veicolo nemico sul suo cammino e va in ricognizione trasmettendo informazioni sugli appostamenti nemici veramente preziose appena prima della grande offensiva!

Prima del gioco si possono modificare diversi parametri coi menu: per esempio i colpi che sparerà il nemico stesso, o la prima cosa che bloccherà il suo cammino (inclusa la propria schiera), o il numero di colpi che un veicolo può sparare in un turno, e quanto dura un turno. Inoltre, ci sono quattro scenari, con diverso numero di veicoli da controllare, e sei tipi di campi di battaglia che complicano le cose.

Operation Com bat appare molto datato, specialmente in confronto ai recenti giochi di strategia come *Powermonger*. La cosa migliore del gioco (soprattutto per la SIP) è l'opzione per combattere qualcuno via modem.

La vostra finestra sulla guerra - la vista grafica sopra superiore, il pannello di controllo sotto.

Il campo di battaglia dell'arcipelago

L'estetica è più funzionale che impressionante. I quattro scenari e i sei terreni danno una sfida abbastanza emozionante, ma solo per gli appassionati.

K VOTO **685**

G 5 · OI 8 · A 6 · FK 4

AMIGA

L'estetica è più funzionale che impressionante. Gli effetti sonori sono un po' meglio, con qualche bello scoppio e rumore di motore digitalizzati. Gli appassionati di giochi di guerra probabilmente si divertiranno (benché gli esperti potrebbero restare delusi dalla semplicità e dalla scarsità di dettagli), ma resta comunque un gioco per appassionati.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
APPLE MAC	prezzo nc	USCITO

Non sono previste altre versioni

ANDIAMO ALLO ZOO!

E così *Operation Com•bat* si appresta a giungere in testa alle classifiche natalizie di quest'anno, ma la ZOO ha qualche splendida sorpresa per il '91. Nel prossimo numero visiteremo la loro sede statunitense a Baltimore (Maryland), incontreremo Dick Todd e Debbie Music (nella foto qui sopra), insieme al loro capo inglese Stewart Bell, e ci parleranno delle 'bestie' che verranno rilasciate dalla gabbia nei prossimi mesi.

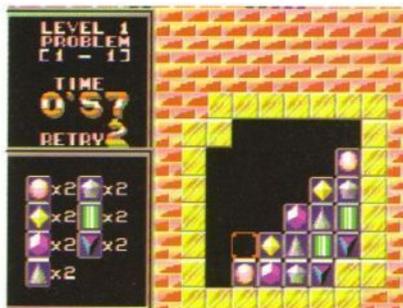
http://speccy.altervista.org/

PUZZNIC

Una conversione OCEANica del coin-op della Taito

Da quando è uscito *Tetris* con i blocchetti colorati abbiamo ormai fatto di tutto: li abbiamo ruotati, tirati, spostati, bersagliati... e questa volta li facciamo unire.

In *Puzznic* il giocatore si trova davanti a una catasta di blocchetti contraddistinti da simboli non molto diversi da quelli di *Plotting*, spesso accompagnata da cubi "neutri" mobili che fungono da piattaforme di carico. Lo scopo del gioco è di fare sparire tutti i blocchetti dallo schermo entro un limite di tempo, e per farlo bisogna spostarli uno alla volta mediante un cursore. Quando due o più blocchi simili si toccano, spariscono immediatamente.

Sembra semplice, ma la cosa viene complicata dal fatto che i blocchi si spostano solo orizzontalmente o in basso (trascinati dalla forza di gravità), e che alcune volte è necessario pianificare lunghe reazioni a catena per completare lo schermo. In ogni partita è possibile resettare due volte il livello che si sta giocando se ci si trova in qualche situazione irrisolvibile.

Caption caption caption caption caption caption caption caption caption caption caption caption caption

A differenza del gioco a gettoni, nella versione domestica di ***Puzznic* è possibile scegliere il proprio livello di inizio fra i primi 80 dei 144 che compongono il gioco. La difficoltà dei quadri avanzati è notevole, ma anche se si dovesse riuscire a terminare il gioco una volta, la sua struttura "ad albero" rende possibili numerosi percorsi alternativi fra i livelli che manterranno l'interesse vivo a lungo.**

K VOTO **868**

G 7 · QI 10 · A 5 · FK 8

C64

Peccato che, come in tutte le versioni per home computer, manchino le immagini digitalizzate delle ragazze seminude che apparivano nel coin-op alla fine di ogni quadro. Questo particolare a parte, gli schemi sono esattamente gli stessi del coin-op e il livello di divertimento anche - cioè tanto. Peccato per la musica, che sembra avere poco a che fare con un gioco simile.

K VOTO **870**

AMIGA

La versione per Amiga è simile a quella per C-64 a livello di struttura di gioco, ma, com'era logico aspettarsi, migliora enormemente per quel che riguarda grafica e sonoro. Stessi schemi del gioco da bar e una miriade di rompicapi da risolvere. Davvero niente male.

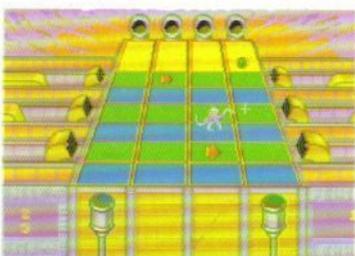
PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO
C64 GS	L69500cart	IMMINENTE
AMSTRAD	L19500c • L29000d	USCITO
ZX	L19500c	USCITO

HYPNOTIC LAND

La LINDASOFT crea un gioco e poi spiega come ha fatto.

In *Hypnotic Land* siete invitati dai Veghiani a supervisionare l'estrazione dello Gi-Monio, un minerale che ha risolto i problemi del loro verde (si fa per dire...) pianetino. Lo Gi-Monio viene estratto grazie ad un impianto che lo trasforma in palle di gomma di differenti colori. Purtroppo, delle razze aliene hanno deciso di sabotare il procedimento estrattivo, planando sul nastro trasportatore e scombinando i sensori computerizzati che dirigono ogni palla verso i contenitori dello stesso colore... quindi che fare, se non aiutare i poveri veghiani?

L'idea alla base di *Hypnotic Land* è molto semplice: con il mouse si controllano tre sensori, posizionabili sulla scacchiera che costituisce il nastro trasportatore, in modo da direzionare le palle di Gi-Monio nei corretti contenitori. A seconda del livello, alcuni tipi di alieni cercano di spostare i sensori o di inghiottirsi il minerale stesso. Per dissuaderli da questi tentativi, si dispone di un'arma e di pochi proiettili, che possono eliminare gli alieni più piccoli, mentre particolari palle "arcobaleno" costituite da tutti e quattro i colori dello Gi-Monio, posso andare di traverso ai mostri più grossi.

***Hypnotic Land*: unabuona occasione per imparara ad utilizzare l'Amos in maniera pratica**

La suddivisione in livelli, che differiscono per la presenza di mostri più tenaci e punteggi più alti da raggiungere, vi farà giocare a *Hypnotic Land* per un mesetto. Se però siete interessati alla programmazione in AMOS, questo gioco potrebbe rivelarsi la soluzione ai vostri problemi.

K VOTO **640**

G 6 · QI 6 · A 5 · FK 6

AMIGA

Anche se *Hypnotic Land* non è un prodotto con una profondità enorme o con una grafica sconvolgente, non niente male, considerando che stato programmato con l'AMOS: inoltre il manuale contiene anche una parte dedicata alla spiegazione, linea per linea, dell'AMAL, la routine che gestisce il programma, il che si rivela particolarmente utile a coloro che desiderano creare un gioco con il linguaggio dedicato della Mandarin.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST	L29000d	USCITO

GIOCHI AMOS

K non ha una rubrica dedicata ai giochi fatti con l'AMOS e così la valutazione di *Hypnotic Land* è stata calcolata in base ai criteri di giudizio utilizzati nella sezione Prove su Schermo. In base a questi criteri *Hypnotic Land*, che è un gioco a produzione artiginale, non può competere con i programmi di produzione "tradizionale". Ne consegue quindi un voto che si potrebbe dire basso, anche se in effetti ottiene la piena sufficienza. Detto questo, bisogna aggiungere che *Hypnotic Land* è sicuramente un gioco interessante per coloro che hanno intenzione di sfruttare al massimo l'AMOS. È stato realizzato da un gruppo di programmatori che ha una grande esperienza con lo STOS e che è stata rapidamente trasferita sull'editor per Amiga. Molto interessante è anche l'iniziativa di avere inserito all'interno del manuale il listato del programma.
***Hypnotic Land* è stato, con coraggio, commercializzato dalla Linda Soft.**

Una volta eliminato Mr. Naa-Naa sarà un gioco da ragazzi.

CARVUP

La CORE DESIGN scende in pista - e finisce fuori strada!

Che bel posto che è il Mondo dei Cartoni Animati! Tutti ridono e sghignazzano senza posa, divertendosi un sacco. Beh, tutti tranne Captain Grim, una carogna di prima categoria. Le sue mire sono semplici - vuole fare un sacco di danni e diventare un cattivo di fine livello. Così raduna i suoi malefici amici, i Loony Toons, per farsi aiutare. Ed è a questo punto che cominciano i guai...

Chi sta peggio è il piccolo Arnie, un simpatico veicolo. Con i fanali inondati di lacrime, ha visto il Mondo dei Cartoni Animati trasformarsi in un luogo da incubo. Poi i suoi amici hanno cominciato a sparire, rapiti da Grim e soci e trasferiti alla fine di otto livelli di gioco. Questo è davvero troppo! Digrignando gli ingranaggi, è partito in quarta per liberare i suoi amici, salvare il mondo dalla malvagità e farla pagare a Captain Grim, in stile automobilistico!

Ogni livello ha una sua grafica e consiste di sei sotto livelli a piattaforme a scorrimento orizzontale. Il giocatore comanda Arnie nelle sue peregrinazioni. L'auto è tanto concentrata nella sua opera che non si ferma mai; se ne può solo modificare la direzione, a destra o a sinistra, e farla saltare. Il senso di autoconservazione di Arnie gli farà invertire la marcia automaticamente se dovesse raggiungere il bordo di una piattaforma.

Arnie è un'auto atletica e può compiere tre diversi tipi di salto. Il salto normale si ottiene semplicemente premendo il fuoco. Spostando contemporaneamente il joystick in alto la si farà saltare più in alto, mentre portandolo verso il basso Arnie farà un saltello, utile per scendere dalle piattaforme.

Tutte le piattaforme sono state contaminate dalla malvagità di Grim. Passarvi sopra le rende nuovamente buone, e fa crescere ogni tanto della frutta-bonus sulla superficie risanata. Se si è abbastanza veloci si può fare una rapida inversione e raccoglierla, prima che svanisca, guadagnando punti.

Altri oggetti cadono dal cielo; alcuni valgono punti, altri sono lettere che vanno raccolte per formare le parole "BONUS" o "EXTRA" e ottenere punti o una vita, ma i più importanti sono le armi extra, come i sedili eiettabili o i cannoncini posteriori, che aiutano ad eliminare i Loony Toons che infestano le piattaforme. Bisogna tenere gli occhi aperti per trovare gli strani bonus che appaiono compiendo azioni particolari - non vi daremo nessun suggerimento, ma alla Core dicono di dare la caccia a Mr. Naa-Naa!

Se si riesce a restituire la bontà a tutte le piattaforme prima dell'esaurirsi del tempo apparirà un elicottero che raccoglie Arnie e lo trasporta nel livello successivo. In caso contrario, arriverà il Turbo Demone che inseguirà il protagonista per tutto lo schermo sino a che non riuscirà ad ucciderlo.

Alla fine di ogni quadro c'è un livello bonus: nessun cattivo, nessuna piattaforma, solo un sacco di belle cose che cadono dal cielo - vanno raccolte in fretta! Prima dell'inizio del livello successivo c'è una breve ma simpatica animazione di Arnie che salva uno dei suoi amici. Riportando il bene a tutti e 48 i livelli, il regno del terrore di Grim avrà finalmente fine!

Ora che abbiamo visto treni, aerei e automobili ci chiediamo: dove sono i pattini?

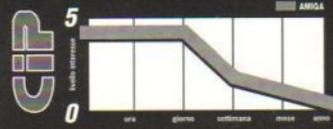
AUTO CELEBRI

Arnie non è l'unica macchina nel Pantheon delle Automobili Famose. Abbiamo scartabellato in archivio ed ecco cosa abbiamo trovato...

BENNY, un taxi giallo con un forte accento di Brooklyn e un caratteraccio, che ha aiutato il famoso poliziotto Eddy Valiant e il suo cliente a cartoni animati Roger Rabbit a salvarsi dalle grinfie del tetro Giudice Doom, salvando nel frattempo Cartoonia dalla totale cancellazione nel classico *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* Le somiglianze fra Arnie e Benny sono del tutto (?) casuali.

CHITTY-CHITTY BANG-BANG, un'auto che può volare con l'aiuto di una abile sovrapposizione fotografica, star del film omonimo. Si dice sia stata a capo di una gang insieme all'odioso Dick Van Dyke (quello di *Mary Poppins*) e due bambini troppo zuccherosi. Il film era così disperato da meritarsi una protagonista di nome "Truly Scrumptious" (letteralmente Veramente Deliziosa) solo per giustificare una canzone intitolata così.
In redazione permane il dubbio che un film del genere avrebbe meritato l'oscar per le innumerevoli stupidaggini di cui è pervaso, ma qualcuno dice che forse lo meriterebbe di più "Vacanze di Natale '90".

HERBIE, un'auto "intelligente" apparsa in una lunga serie di film di Disney, come *Il maggiolino tutto matto* e *Herbie al rally di Monte Carlo*, ma non nella pellicola che tutti volevano vedere: *Herbie se ne va*.

JOHNNY CAB, questo taxi è stato un ottimo mezzo di fuga per Doug Quaid, alias Arnold Schwarzenegger, in *Atto di Forza*. Arnold lo ha ringraziato strappandogli la testa e dimenticandosi di lasciargli la mancia.

Gli sprite coloratissimi rimbalzano mollemente sui fondali a scorrimento su due livelli di parallasse. Lo schema di gioco ricorda molto quelli per console: semplice, divertente e con un sacco di cose nascoste che mantengono sveglio l'interesse. I livelli non sono eccessivamente difficili da completare. Ci sono due piccoli difetti che danno fastidio: i nemici che non si possono evitare e che compaiono sullo schermo mentre si sta saltando e l'inversione di marcia automatica, cui ci si abitua solo dopo un po' e provoca decessi inutili quando la situazione è tesa.

K VOTO
760

G 8 · QI 3 · A 6 · FK 7

AMIGA

La grafica e il sonoro, anche se molto piacevoli e realizzati con competenza, non sono sconvolgenti. In effetti, tutto il gioco è solamente "piacevole". Non è mai esaltante né noioso. Si avanza lungo i livelli non-impossibili-da-completare sino a che non si arriva in fondo. A quel punto, è improbabile che tornerete a giocarlo

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://speccy.altervista.org/

MiG-29 FULCRUM™

L'Unione Sovietica ha prodotto il migliore aereo da combattimento del mondo.
La Domark vi fa vivere l'eccitante esperienza del pilotare il formidabile Fulcrum MiG-29 tramite computer.
Dimostrate le vostre abilità in una serie di difficilissime missioni basate su scenari reali.
Fulcrum MiG-29 - la nuovissima esperienza di combattimenti aerei.

SOLO LA SIMULAZIONE FULCRUM MiG-29 VI OFFRE:

- Un modellino di aereo completamente equipaggiato
- Comandi ottimizzati dal punto di vista ergonomico
- Strumenti e componenti reali
- Modellino accurato degli effetti di elevata forza g sul pilota, ad es. black-out simulati
- Sistemi di combattimento "guidati da esperti"
- Missioni davvero uniche svolte in scenari estremamente realistici

"Il gioco di simulazione spaziale più realistico per home computer. Vi sembrerà davvero di essere sottoposti agli effetti di una forza g elevata."
John Farley, Pilota addetto alle prove (l'unico pilota europeo ad aver comandato un MiG-29 Fulcrum)

Programma della Simis.
Software, istruzioni, grafica e confezione ©1990 Domark Ltd. Amiga, Atari ST, IBM PC screenshots.
Pubblicato dalla Domark Software Ltd. Prodotto da Domark Software Ltd. Distribuito da Leader s.r.l.
Disponibile per Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" e 5,25".
Fotografia del MIG-29 cortesia della John Lake/Osprey Publishing ©1990.

LA PROGRAMMAZIONE DEI CYBORG

GIOCO DI RUOLO DI UN LONTANO FUTURO
2ª parte

di Andrea Angiolino, Giuliano Boschi, Agostino Carocci, Massimo Casa, Luca Giuliano
Disegni di Gianluca Meluzzi.

I Personaggi Giocatori (PG) di CYB sono dei cyborg: il loro cervello è umano, ma quasi tutto il resto del corpo è artificiale. Per far funzionare le parti bioniche, alcuni bio-chip sono stati innestati nel loro cervello. Essi possono essere programmati in modo da far svolgere al "corpo bionico" funzioni e capacità umane in modo più efficace ed efficiente, tanto da renderle sovrumane.

Il cyborg ha la possibilità di sfruttare le notevoli capacità di memorizzazione del cervello umano trattandolo come un efficientissimo Data Base. Attraverso l'utilizzo del Cybol, una sorta di macrolinguaggio costituito da comandi, è possibile manipolare il proprio Data Base per consultare o ampliare le informazioni in esso contenute, oppure attivare determinate funzioni per il controllo delle parti bioniche del corpo.

I poteri bionici, acquisiti con il relativo programma, non vengono sottoposti alle Prove per essere utilizzati con successo, il loro effetto è automatico.
Per l'utilizzo del Braccio Laser devono essere soddisfatte le regole della Sfida nel combattimento a distanza.

All'inizio del gioco i PG, appena riemersi dal letargo dell'ibernazione, non sono in grado di utilizzare né il proprio Data Base, né il Cybol; reagendo pian piano con il mondo esterno, saranno in grado di riattivare il proprio Data Base e le proprie conoscenze del Cybol.

LA PROGRAMMAZIONE

L'acquisizione di dati del mondo esterno è capacità umana pertanto tutti gli inputs dell'ambiente sono automatici. Invece ogni Prova porta alla ricerca nel proprio DB di informazioni utili per il suo espletamento; è una reazione a sollecitazioni esterne, quella che nell'uomo è un misto tra esperienza ed istinto. In CYB questo si traduce nell'estrazione, come da sequenza di gioco, di una carta dal mazzo Programmazione per ogni Prova compiuta con successo durante l'avventura (anche quella introduttiva).

Le carte per valore e seme saranno annotate a matita nella parte della scheda prevista per la programmazione, segnando una crocetta nell'apposita casella, e poi poste nel mazzo degli scarti. Si possono avere anche più crocette nella stessa casella, se la stessa carta viene pescata più volte.

Dopo un certo numero di turni il PG avrà accumulato sufficienti crocette per costruirsi dei "programmi" in grado di conferire al cyborg super-poteri, in funzione delle proprie parti bioniche. I programmi non possono essere costruiti in una situazione di stress (ad esempio combattimenti o fughe).

Le crocette non ancora utilizzate possono essere scambiate o cedute tra i giocatori secondo il libero accordo, purché i PG si trovino nello stesso luogo in una situazione "tranquilla".

I Jolly pescati hanno un effetto particolare ed immediato.

Il Jolly rosso permette di acquisire automaticamente un programma di un altro PG che si trovi nello stesso posto; il programma verrà considerato un "duplicato". Questa acquisizione dev'essere immediata.
Il Jolly nero cancella automaticamente un programma a scelta del giocatore, che potrà essere riscritto solo una volta riacquistate le istruzioni necessarie.
I progammi attivano i super-poteri e non richiedono Prove per essere utilizzati.

COSTRUZIONE DEI PROGRAMMI

I programmi possono essere:
- Monoapplicativi, sviluppati nell'ambito di uno stesso seme
- Interapplicativi, che coinvolgono istruzioni di seme diverso e/o uno o più sottoprogrammi già scritti in precedenza.

I MONOAPPLICATIVI

Per costruire un programma Monoapplicativo, il giocatore può utilizzare solo istruzioni dello stesso seme. Egli deve cancellare una crocetta da ogni casella-istruzione utilizzata. Se non ha crocette a disposizione, non può usare quell'istruzione.

I programmi una volta scritti rimangono per sempre (a parte l'effetto del Jolly nero) e possono essere utilizzati come sottoprogrammi di Interapplicativi.

Per costruire un programma occorre trascrivere in sequenza, nell'apposita parte della scheda del personaggio (Lista dei Programmi):

- nome del programma tra virgolette (a discrezione del giocatore)
- numero della parte del corpo utilizzata seguita dal segno parentesi chiusa;
- valore della carta;
- iniziale del seme.

Le istruzioni saranno sempre divise tra di loro da una virgola.

Vogliamo ad esempio scrivere un programma che consenta di vedere attraverso corpi solidi. Il Mastercyb e i giocatori decidono che ciò è possibile grazie alla vista bionica, che di per sé è "sovrumana", purché durante l'azione si ricorra costantemente alla consultazione del DB per analizzare la composizione atomica della materia osservata. Il tutto richiede quattro carte e si traduce nel seguente programma: "Vedere attraverso corpi solidi"1)6C,8C,3C,7C che significa Vista, Scansiona in Comunicazione (6 di Cuori), Collima/Mira (8 di Cuori), Confronta DB (3 di Cuori), Start (7 di Cuori).

Se le istruzioni interessano applicazioni (semi) diversi saranno divise da un punto e virgola.

Ad esempio, il programma per imitare suoni si scrive: "Imitare suoni"2)6C,9C,3C;3)1C,7C che significa Udito, Scansiona in Comunicazione, Elenca in Comunicazione, Confronta DB in Comunicazione; Udito, Emetti in Comunicazione, Start in Comunicazione.

Le istruzioni come Salta a .., Se ...Allora, Esegui poi torna a.., devono avere anché la spiegazione del fenomeno che determina la condizione. Per l'istruzione di Ciclo (sia temporale che normale) l'inizio del ciclo è definito dall'istruzione, la fine dal segno di un trattino. Esempi di questi tipi di programmi sono riportati nell'apposita sezione delle regole.

GLI INTERAPPLICATIVI

In caso di programmi Interapplicativi, ogni volta che si inizierà ad usare istruzioni di seme diverso occorrerà un'istruzione Condividi del seme dell'istruzione successiva.

Ad esempio, un giocatore intende costruire

http://speccy.altervista.org/

un programma che consenta di trattenere il respiro. Il Mastercyb decide che ciò è possibile, per un massimo di due ore consecutive, con un programma scritto così: "Trattenere il respiro"5)2Q(decidi quanto);5P,4P

Nel caso di uso dei sottoprogrammi, siano essi Monoapplicativi o Interapplicativi, i giocatori ne riporteranno il nome tra apici. Se vi sono istruzioni prima del richiamo al sottoprogramma, esso deve essere preceduto da un'istruzione Condividi del seme con cui inizia il sottoprogramma richiamato, anche se è lo stesso seme dell'istruzione precedente.

Se vi sono istruzioni dopo il richiamo al sottoprogramma, esso deve essere seguito da un'istruzione Condividi del seme dell'istruzione che lo segue.

Il giocatore vuole ad esempio scrivere un programma che consenta di trattenere automaticamente il respiro se vengono avvistati intrusi nell'edificio in cui si trova il suo PG. Ha già trascritto sulla sua scheda i programmi "Vedere attraverso corpi solidi"1)6C,8C,3C,7C e "Trattenere il respiro"5)2Q(decidi quanto);5P,4P. Il nuovo programma interapplicativo sarà "Trattenere il respiro in emergenza"1)QC,5C,'Vedere attraverso corpi solidi;5Q,JQ(se si avvistano estranei);5Q,'Trattenere il respiro'

Il Jolly Nero obbliga a cancellare un programma a scelta. Nel caso in cui questo programma faccia parte di un Interapplicativo, quest'ultimo non funziona fino a quando non viene riscritto il programma richiamato.

ALCUNI ESEMPI DI PROGRAMMI

Di seguito vengono elencati i principali superpoteri programmabili e la sequenza di istruzioni. Come nei linguaggi di programmazione, queste sequenze non sono necessariamente le uniche possibili per ottenere i programmi riportati. Lasciamo a voi lettori la possibilità di trovare modi più efficienti per programmare gli stessi poteri, nonché quella di inventarne altri purché rispondano alle regole di programmazione qui descritte, alla logica e al buon senso. Nel caso di discussioni sulla realizzabilità o sulla struttura di un programma, l'ultima decisione spetta al Mastercyb.

1 Vista

Vedere Lontano 1)7C
Vedere attraverso corpi solidi 1)6C,8C,3C,7C
Collimare Oggetti 1)6C,8C,7C
Calcolare Distanze 1)6C,8C,3C
Acquisire e memorizzare,leggendo,dati,segni,forme 1)6C,3C
Rilevare al buio forme animate 1)QC,6C,8C,3C,-7C

2 Udito

Ascoltare suoni lontani 2)7C
Analizzare suoni 2)6C,9C,3C
Rilevare segnali di frequenze 2)QC,6C,9C,3C,-7C

3 Bocca/Gola

Emettere suoni su frequenze Alte e Basse 3)1C,7C,JC(se serve alto aumenta, se basso diminuisci)
Emettere suoni imitativi 2)6C,9C,3C;3),1C,7C
Emettere suoni devastanti 3)9C,JC(scegli quale suono),1C,7C

4 Cuore/Circolazione

Autoregolare la frequenza dei battiti 4)9C,JC(se i battiti sono quelli desiderati allora);5Q,6Q;5P,1P
Simulare il fermo cardiaco: come sopra solo che cambia la condizione

5 Polmoni

Trattenere il respiro (max 2 ore) 5)2Q(decidi quanto);5P,4P
Filtrare l'aria 5)7P,6P,3P
Selezionare i componenti dell'aria 5)7P, 6P, 3P; 5C, 9C

6 Braccia

Velocizzare il movimento 6)7P;5Q,2Q(aumenta velocità);
5P,-1P;5Q,2Q (diminuisci velocità);-5P,4P
Aumentare la potenza per colpire 6)7P;5Q,2Q(aumenta potenza);-8Q;4P
Connettersi fisicamente a strumenti elettronici (che ovviamente abbiano la stessa interfaccia) 6)7P;5Q,8Q;5P,KP(esegui connessione) se ok 3C altrimenti torna a 7P
Arma Laser nel braccio 1)6C,8C;6)5Q,6Q;5P,7P
Avere un braccio laser equivale ad avere una pistola Fase cambia solo la gittata (300 m.); averne due dà diritto a eseguire due colpi per volta eseguendo un solo check di Sfida.

7 Gambe

Velocizzare il movimento (fino a 40 km/h) 7)7P;5Q,2Q(aumenta velocità)-1P;2Q(diminuisci velocità);4P
Aumentare la potenza per colpire 7)7P;5Q,2Q(aumenta potenza);-8Q;5P,4P
Saltare 1)6C,8C;5Q,2Q(aumenta potenza);5P,1P

AVVENTURA

L'ALBERO DELLA VITA

0. Nell'avventura introduttiva il Mastercyb ha guidato i giocatori nella costruzione del loro personaggio. I PG si sono "risvegliati" da uno stato di ibernazione trovandosi in un Rifugio sotterraneo. Seguendo le indicazioni di una mappa trovata nel Rifugio, i PG si muovono alla ricerca di una Base militare. Attraversano una zona destertica nella quale incontrano alcune forme di vita vegetale che hanno subito evidenti mutazioni.

Finalmente i PG raggiungono la Base ormai in rovina, penetrano nella Centrale e apprendono di essere dei Cyborg.

1. La Base è abbandonata da molto tempo. Alcuni edifici sono completamente distrutti. La Centrale è in discrete condizioni. C'è un terminale di monitoraggio che può ancora essere messo in condizione di funzionare. Per farlo i PG dovranno superare alcune Prove di valore in Meccanica e Hardware.
La schermata di avvio del monitor consentirà ai PG di sapere che è venerdì 27 giugno del 2521 e che si trovano nella Base Militare "Louis Blériot" di Forrest Lakes, Australia meridionale.

Grazie al programma di monitoraggio e con opportune Prove di valore in Software, i PG potranno individuare una "attività" piuttosto intensa nella zona denominata LB7. Le coordinate di localizzazione consentiranno ai PG di uscire all'esterno e di raggiungere la zona. Superando una Prova di valore in Razionalità potranno trovare su una parete della centrale uno schema degli edifici della Base. La zona LB7 risulterà essere uno dei laboratori per esperimenti botanici, dotato di serre sotterranee.

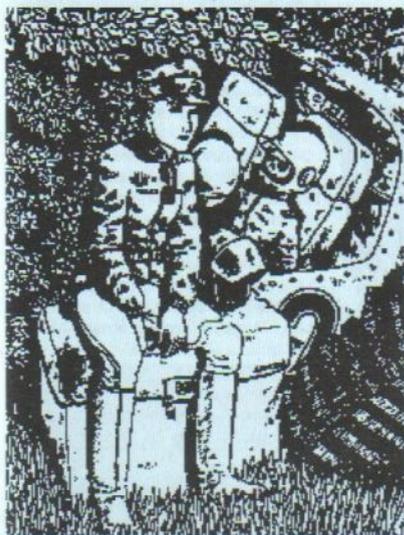
2. I PG escono all'esterno e giungono indisturbati in vista degli edifici della zona LB7. Si tratta di un complesso di tre costruzioni a forma di pentagono a un piano, disposti a triangolo e collegati tra loro da tunnel coperti. Due degli edifici sembrano in buone condizioni. Il terzo è visibilmente danneggiato.
Diversamente dalle altre zone della Base, qui ci sono numerose forme di vita vegetale. Due Cereus spinosi ondeggiano le braccia e sibilano. Una grande quantità di viticci di Edera è avvinghiata alle pareti degli edifici e si muove freneticamente. Verso l'esterno 6 gruppi di 3 Agavi ciascuno controllano la zona circostante.

Edera: Fiori 4, Picche 2, Vitalità 24.
Comportamento: trovare un varco per entrare negli edifici.
Obiettivo: "esplorare" la zona e trasmetterne le informazioni ai Cereus.
Attacco: stringe la vittima in una morsa - danni 1)

Cereus: Fiori 1, Picche 4, Vitalità 36.
Comportamento: il tronco è immobile, le "braccia" ondeggiano e sibilano.
Obiettivo: controllare i movimenti dei PG.
Attacco: lancia aculei solo se attaccato - gittata 10 m., danni 2)

Agave: Fiori 2, Picche 3, Vitalità 24.
Comportamento: si muovono molto lentamente; le "braccia" si protendono verso ogni altra cosa in movimento e ondeggiano.
Obiettivo: respingere eventuali intrusi come i PG fuori della zona.
Attacco: colpisce corpo a corpo con le spine delle foglie che si allungano nel movimento fino a 4 m. di distanza - impatto 1 - danni 2.

Sul tetto dell'edificio più lontano dalla zona in cui si trovano i PG si può osservare un'antenna parabolica. Restando qualche minuto in osservazione i PG potranno notare che l'antenna ruota nella loro direzione.

Qualcuno dei PG potrebbe attivare un programma di comunicazione radio utilizzando le carte di programmazione del proprio corpo Cyborg. In questo caso riceverebbe il seguente messaggio: "AVVICINARSI CON CAUTELA AL SET-

TORE LB7-1 E PROCEDERE LUNGO IL TUNNEL FINO ALLA PRESA D'ARIA 34. SEGNALARE LA PROPRIA PRESENZA E ATTENDERE". Ogni tentativo di dialogo non otterrà altra risposta che una ripetizione del messaggio.

Il Settore LB7-1 corrisponde all'edificio più danneggiato. Se nessuno è in grado di attivare una procedura di comunicazione, una Prova di valore in Valutazione Tattica consentiràdi individuare questo edificio come il più adatto a consentire una penetrazione all'interno.

3. I PG si avvicinano al Settore LB7-1. Dovranno muoversi con molta attenzione (Prove di valore in Valutazione Strategica per organizzare l'avvicinamento e in Abilità per evitare di essere individuati dalle Agavi).

In avvicinamento agli edifici del LB7, I PG potranno osservare numerose forme vegetali "devitalizzate". Una Prova in Botanica, consentirà di diagnosticare l'azione di un acido. Un Prova di colore in Chimica rivelerà che si tratta probabilmente di un acido di formula ignota.

Il Settore LB7-1 presenta un varco nel tunnel di collegamento con l'edificio LB7-3. All'ingresso nel tunnel ci sono numerosi viticci di Edera acidificati. Giunti a metà circa del tunnel una voce sintetizzata dirà: "FERMATEVI ALLA PRESA D'ARIA 34 E IDENTIFICATEVI".
Effettuata la procedura di rito i PG riceveranno il seguento messaggio: "ENTRARE NEL CONDOTTO DI AERAZIONE E STRISCIARE IN DIREZIONE PARALLELA AL CORRIDOIO FINO ALL'IMBOCCO 78S".

Se i PG rifiutano di identificarsi, riceveranno una serie di scariche elettriche che li metteranno K.O. per alcuni minuti. Dopo di che si risvegliano in un laboratorio, sdraiati su lettini, incapaci di compiere qualsiasi movimento, e con numerosi fili collegati al cervello. Due robot meccanici stanno effettuando le operazioni di controllo. Al termine vengono nuovamenti attivati e condotti in presenza dell'Alchimista.

4. Il condotto dell'aria consente il passaggio di un PG per volta in posizione carponi. Una prova di valore in Abilità permetterà di raggiungere la fine del condotto senza problemi. Un fallimento comporterà l'immobilizzazione del PG e sarà necessaria una Prova di valore in Volontà per riprendere il cammino.

5. All'interno i PG vengono accolti da 2 robot meccanici in grado di verbalizzare alcune brevi frasi di convenienza ma non di dare informazioni. I robot accompagnano i PG in presenza dell'Alchimista. Percorrendo le stanze del laboratorio i PG potranno notare che è perfettamentela funzionate. Altri robot stanno compiedendo lavori di riparazione e pulizia.

Robot operai: Quadri 6, Fiori 3, Picche 2, Vitalità 16.
Comportamento: svolgono i loro compiti senza curarsi di quello che accade intorno a loro e provvedono autonomamente a ripare i guasti che si producono nel laboratorio.
Obiettivo: occuparsi della manutenzione del laboratorio.
Attacco: Se provocati lanciano oggetti o si confrontano nel corpo-a-corpo. Il danno prodotto è di 2 punti. L'Alchimista ha modificato il loro software di base per cui su suo comando possono andare all'attacco; nonostante questo, non sono in grado di usare armi a distanza.

6. L'Alchimista accoglie i PG con cortesia molto controllata. Una Prova di colore in Tecnologia consente immediatamente di comprendere che si tratta di un Cyborg.

È un Cyborg da laboratorio, orientato alla ricerca. Il suo vero nome è Delfino, ma si fa chiamare Alchimista da quando ha trovato alcuni vecchi dischi ottici in cui vengono illustrate le origini della chimica. L'Alchimista dirà di aver condotto alcuni esperimenti per individuare un acido in grado di devitalizzare permanentemente le piante mutanti. L'acido ha però un grado molto basso di stabilità. Dopo qualche tempo dalla preparazione tende ad assumere una forma gassosa del tutto innocua. Chiede ai PG di aiutarlo nelle sue ricerche, in attesa che giungano gli uomini a riprendere possesso della Base.

Quello che l'Alchimista non dice è che egli sta conducendo all'interno della serra sotterranea del settore LB7-2, un esperimento di ripopolamento umano, attivando alcune mutazioni mostruose nelle piante del laboratorio.
In particolare l'Alchimista è giunto a creare un Wak Wak, il cosiddetto "Albero della Vita", il mitico albero che produrrebbe come frutti gli esseri umani. L'Albero si trova in una zona particolarmente protetta al centro delle serre.

Alchimista (Cyborg Delfino)
Caratteristiche: Cuori 1, Quadri 6, Fiori 2, Picche 2.
Inclinazioni: Cuori 3, Quadri 3, Fiori 6, Picche 6.
Vitalità: 4.

7. I PG possono accettare l'offerta dell'Alchimista e avere libero accesso al laboratorio. Una Prova di valore in Psicologia consentirà di rendersi conto che l'Alchimista ha qualcosa da nascondere, e che manifesta tendenze psicotiche.

(Il Mastercyb è libero di inventare situazioni di movimento ed esplorazione all'interno del laboratorio. L'Alchimista si fida abbastanza dei PG, purché non vadano a curiosare nelle serre. Dirà che la zona è sotto segreto militare e che lui solo è in possesso del codice di accesso.)

8. Esplorando il laboratorio i PG protranno ottenere le seguenti informazioni (il modo è lasciato all'iniziativa del Mastercyb: archivio, videoteca, chips di dati abbandonati in un magazzino, vecchie riviste scientifiche, ecc.)

Il modello di Cyborg a cui appartiene L'Alchimista è di poco precedente a quello cui appartengono i PG. È particolarmente adatto alla ricerca "creativa". La sua produzione era stata sospesa per la tendenza manifestata da alcuni soggetti verso deviazioni "mistiche".

Una citazione di un trattato naturalistico cinese dell'VIII sec., in cui si narra di un gruppo di viaggiatori giunti in un'isola in cui vi era un albero su cui era sbocciata una folla di bambini lunghi da sei a sette pollici; quando vedevano gli uomini non parlavano ma tutti potevano ridere o agitarsi. Da un esame nell'archivio risulta che l'Alchimista ha consultato questo testo circa due anni fa.

Il testo di una riunione dei dirigenti del laboratorio nella quale venne presa la decisione di disattivare temporaneamente un Cyborg di nome Delfino.

Nell'archivio dei Cybrog in servizio presso la Base non risulta alcun Alchimista. Una Prova di valore in Software consentirà di confrontare la scheda delle caratteristiche esteriori di tutti i Cyborg con quelle dell'Alchimista. Queste ultime coincidono con quelle di un Cyborg di nome Delfino.
Se i PG continuano a utilizzare procedure di comunicazione radio, si accorgeranno che ogni 12 ore viene trasmesso un breve brano della canzone "Blowin' in the Wind" di Bob Dylan. Con una Prova di seme in Tecnologia potranno localizzare la fonte della trasmissione in Rocky Point, 360 km. a sud-ovest della Base Militare, sulla Grande Baia Australiana.
9. La zona delle serre si trova nel sotterraneo dell'edificio LB7-3 e ha un unico tunnel di accesso. È costituita da una serie di stanze collegate tra di loro in diverse condizioni di temperatura e umidità. Le serre formano tre cerchi

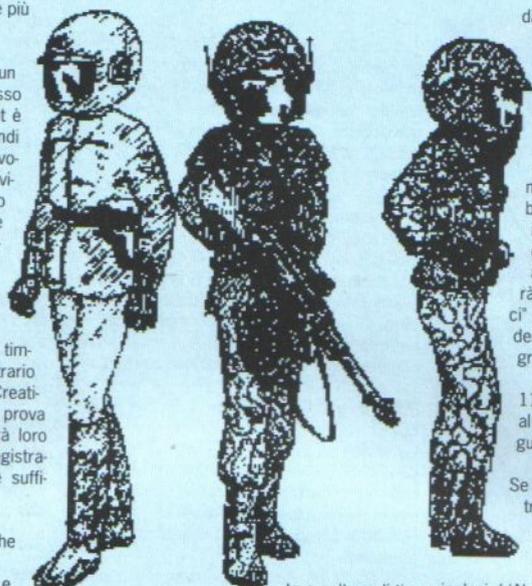
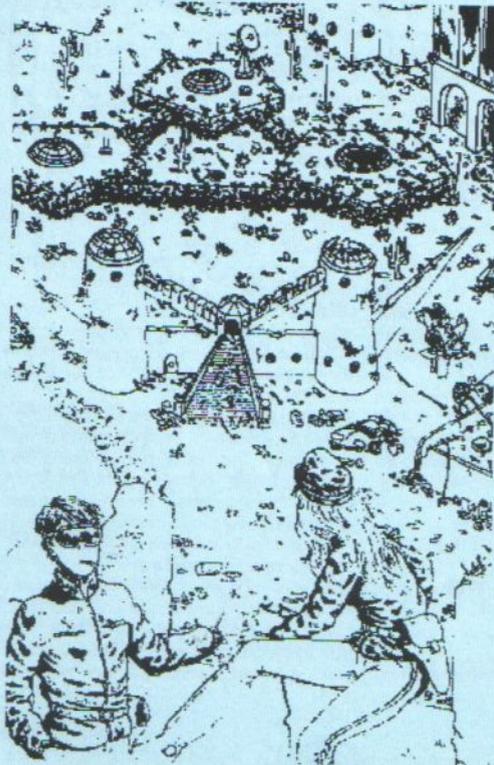
concentrici attorno a una serra centrale più grande delle altre.

L'accesso alla zona è controllata da un Robot guardiano che impedisce l'ingresso a chiunque non sia l'Alchimista. Il Robot è in grado di verbalizzare alcuni comandi molto semplici. Riconosce il timbro di voce dell'Alchimista. I PG potranno individuare il sistema di riconoscimento spiando i movimenti dell'Alchimista che si reca periodicamente nelle serre. I Robot operai entrano nelle serre solo in sua compagnia.

Un PG in grado di programmare la propria voce potrà facilmente imitare il timbro di voce dell'Alchimista. In caso contrario sarà necessaria una Prova di seme in Creatività. I PG potranno effettuare una sola prova per ciascuno. Dopo di che non resterà loro che la prova di forza! Il ricorso a una registrazione della voce dell'Alchimista non è sufficiente.

Robot guardiano: Quadri 6, Fiori 3, Picche 5, Vitalità 24.
Comportamento: Si para dinnanzi ai PG e intima l'altolà. È impossibile convincerlo a farsi da parte.
Obiettivo: impedire che i PG entrino nelle serre.
Attacco: Faser incorporato e attacco corpo-a-corpo: impatto 3 - danni 4.

10. Superato il Robot i PG potranno accedere alle serre. Per raggiungere la stanza centrale i PG dovranno attraversare almeno alcune stanze di ciascun cerchio.

Le stanze più esterne contengono diverse piante e colture di tipo "tradizionale", senza alcuna mutazione.

Le stanze intermedie contengono un campionario delle più comuni piante mutanti incontrate finora dai PG. Alcune di esse sono visibilmente danneggiate, altre sono devitalizzate per mezzo di acidi. Alcune piante, a discrezione del Mastercyb, potranno dimostrare aggressività nei confronti dei PG.

Le stanze più interne cotengono tutte lo stesso tipo di albero. Una Prova di valore in Botanica permetterà di identificarlocome una forma mutante di melo. In ciascuna stanza si troverà un albero in uno stadio diverso di crescita e fioritura. Alcune delle piante presentano segni evidenti di innesti e interventi chimici. I fiori carnosi presentano una colorazione rosacea ed emanano un profumo dolciastro. Strappando il fiore o i petali ne scaturisce qualche goccia di linfa, molto simile a sangue.

Una delle stanze interne è chiusa. Contiene un centinaio di radici legnose di forma vagamente umana.

La stanza centrale è occupata interamente da un albero in piena maturazione con una ventina di "frutti" appesi. Si tratta di creature apparentemente umane attaccate ai rami per il capo. Sono alti circa 50 centimentri, completamente glabri e dalla pelle rosea. Si agitano e sorridono, oppure fanno smorfie varie. Non parlano, anche se possono muove le labbra. Emettono solo suoni gutturali incomprensibili, ma molto simili a vagiti di neonati.

Se uno di questi corpi viene avvicinato da uno dei PG, allungherà le braccia sorridente come se volesse invitare a raccoglierlo. Appena staccato dall'albero la pelle comincerà a scurirsi e in pochi secondi apparirà rinsecchito e morto (come le "radici" trovate nella stanza chiusa precedente). Prima di morire emette un grido simile a un "wak wak".

11. A questo punto l'avventura volge al termine. Si possono creare le seguenti situazioni:

Se i PG hanno raggiunto la serra centrale, si presenterà nella stanza l'Alchimista, con una pistola Faser in pugno e accompagnato da tre robot operai armati di grandi chiavi inglesi. L'Alchimista rimane nascosto, minaccia i PG da lontano e manda avanti i robot. Se viene ucciso i robot si fermano immediatamente.

Robot operai armati: Quadri 6, Fiori 3, Picche 2, Vitalità 16.
Comportamento: Si muovono cercando di non danneggiare le serre. Se le serre verranno danneggiate, ogni Robot dovrà effettuare una Prova di valore in Volontà. Se la Prova ha successo, il Robot smette di occuparsi dei PG e si mette a riparare il guasto prodotto o a pulire la zona, secondo i casi.
Obiettivo: Devitalizzare i PG.
Attacco: L'Alchimista ha modificato il loro software di base per cui su suo comando possono andare all'attacco; nonostante questo, non sono in grado di usare armi a distanza. Sono armati con chiavi inglesi: impatto 2 - danni 3.

Se intercorre troppo tempo tra la scoperta delle ricerche dell'Alchimista e una qualsiasi decisione dei PG, il Mastercyb potrà far precipitare la situazione utilizzando le piante che assediano il laboratorio dall'esterno. Le Edere hanno trovato un varco per entrare e le piante mutanti hanno preparato un attacco in grande stile.

Se i PG decidono di abbandonare la Base per raggiungere la fonte del messaggio radio dovranno attrezzarsi per una lunga attraversata a piedi.

I giochi di ruolo si sviluppano in un mondo in continua evoluzione di cui il Mastercyb è il creatore, in base agli stimoli offerti dai suoi giocatori. Quando gli eventi si aprono a nuovi sviluppi egli interrompe la seduta di gioco e prepara un seguito per l'avventura adeguato alla nuova situazione. I gioco avrà termine solo quando il Mastercyb e i giocatori lo vorranno: una buona "campagna" di gioco di ruolo può durare anche diversi anni.

La UBISOFT punta sul cyborg italiano per un nuovo gioco tratto dai fumetti.

La psicopeste, una malattia proveniente dalle profondità siderali dello spazio esterno, ha colpito il mondo. La popolazione della terra è decimata dal male, il destino del mondo è ormai senza speranza. Ma forse qualcosa può cambiare, sì perché esiste un vaccino, l'unico vaccino ed è Ranx che deve difenderlo dalla follia degli Yakusas.

Questa in definitiva è la storia che tiene le fila di questo gioco che in realtà si riassume in un picchiaduro con elementi d'esplorazione. Ranx per chi non lo sapesse è un essere per metà uomo e per metà macchina, nella perfetta tradizione cyberpunk, il cui cuore meccanico trepida d'amore per Lubna, anch'essa presente nel gioco, e questi particolari vengono ben rappresentati nel gioco sia pur perdendo quello che era lo spirito del fumetto originario.

Oltre a girare per i vari scenari e picchiare i cattivi che vi sbarrano la strada, è possibile colloquiare con i vari personaggi che, di volta in volta, potranno fornire importanti indicazioni su quello che si deve fare per condurre al termine la nostra missione. Sparse qua e là nelle varie locazioni si possono trovare utili oggetti come bombe, granate, giornali, fiori e altre cose che permetteranno di risolvere certe situazioni particolari.

Nel gioco sono presenti alcuni tocchi di umorismo che ne aumentano lo spessore generale, e per di più sono in italiano, questo permette se non altro di evitare di ricorrere continuamente al dizionario per non perdersi alcune divertenti battute.

La violenza non è il modo migliore per ottenere le informazioni ma a volte è inevitabile.

Le capacità sonore dell'Amiga sono sfruttate bene, ma in maniera fin troppo limitata, non c'è altro che gli effetti sonori durante gli scontri o l'esplosione delle granate. Un motivo di sottofondo avrebbe reso più intrigante lo svolgersi dell'azione. Giocabilità buona, ma solo per qualche tempo.

K VOTO **755**

G 8 · QI 7 · A 6 · FK 7

AMIGA

La presentazione del gioco non è male, e inizialmente può essere davvero divertente visitare tutte le locazioni cercando di vedere cosa succede o come rispondo i vari personaggi. Ma a lungo andare il gioco diventa sempre uguale e non invoglia certo ad essere rigiocato una volta portato a termine.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	L49000d	USCITO

LINE OF FIRE

Line of Fire è al tempo stesso facile da giocare e difficile da terminare. Il primo schermo è in realtà un livello introduttivo in cui allenarsi a sparare con il mouse e raccogliere una buona scorta di energia. Dal secondo schermo i duri entrano in gioco, e ci vorrà un po' prima che i guerriglieri nemici alzino bandiera bianca.

K VOTO **820**

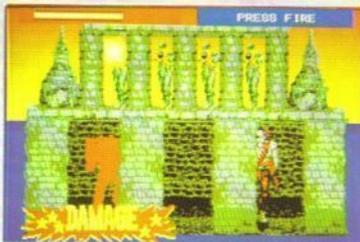
G 7 · QL 2 · A 6 · PK 7

AMIGA

La grafica è nitida, dettagliata e rapida. Il ra-ta-ta-ta-ta della mitragliatrice è un po' monotono ma le esplosioni sono grandiose. L'accesso al disco è minimo e rapido. Complessivamente, una strage sotto gioco spinto.

PIANO DELLE USCITE

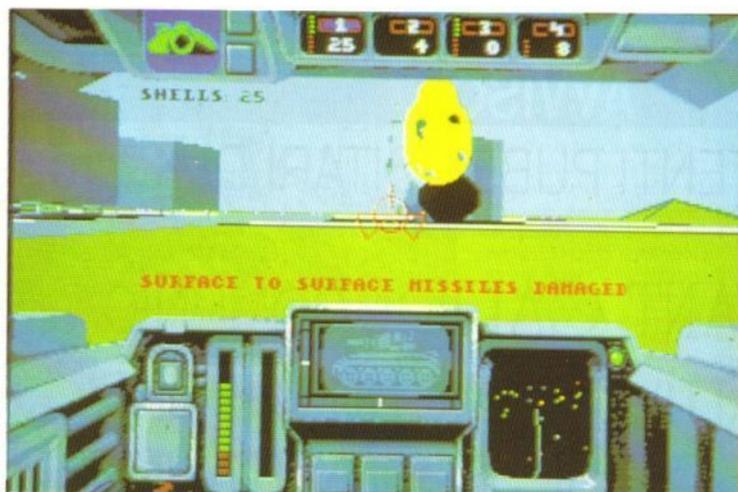
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c	USCITO

Non c'è scampo per i pavidi sulla linea del fronte. La US GOLD cerca di rifare il verso a Sam Pekinpah.

I livelli intermedi sono più duri di quanto sembri. Il nemico sembra non volersi mai arrendere.

Blu e Rosso, eroi del mondo libero e cavalieri dell'apocalisse che valgono per quattro, sono in mezzo ai cattivi fino al collo. Questa volta la loro missione consisteva nell'infiltrarsi oltre le linee nemiche e rubare la nuova mitragliatrice ultrasegreta modello Rapier. La mitragliatrice è stata sottratta ma proprio mentre il dinamico duo stava per dileguarsi uno sfortunato incontro con una pattuglia ha fatto scattare l'allarme...

Il giocatore inizia il gioco proprio nel disgraziato momento in cui i due amici incontrano i guerriglieri nemici. Da quel punto in avanti non c'è più un secondo in cui non parta almeno una raffica.

Lo schermo è in prospettiva 3D con i cattivi che sbucano ovunque. Il mirino del fucile mitragliatore si sposta per lo schermo con il mouse, mentre il pulsante sinistro apre il fuoco. Le munizioni sono illimitate, quindi si può sparare sen-

Questa è - o meglio (ah! ah!) era - la base. Un paio di proiettili ben assestati e i reparti del genio avranno i loro grattacapi per rimetterla in sesto!

Scegliete un'arma, una qualunque. Basta cliccare sulla preferita e quindi cliccare sullo scomparto dove volete sistemarla. Niente di più facile.

"Continua l'Ultra Guerra. Le speranze di una risoluzione pacifica sono cadute insieme all'aereo dell'Ambasciatore di Pace del Sud, accidentalmente abbattuto nei cieli nordisti.

"All'alba le forze sudiste hanno iniziato un pesante bombardamento di artiglieria sulle linee nordiste. Fortunatamente il 99,99% dei proiettili sono stati distrutti dai laser dei satelliti di difesa orbitale.

"In risposta a questo attacco, i generali del Nord hanno lanciato una massiccia offensiva terrestre. Sfortunatamente, la maggior parte dei soldati sono stati uccisi non appena entrati nella terra di nessuno da mine antiuomo fluttuanti; tutti i superstiti sono stati catturati.

"Inutile dire che nessuno dei due contendenti ha guadagnato terreno in modo apprezzabile e le linee avversarie si fronteggiano ancora esattamente nei luoghi dove si trovavano dieci anni fa. Qui Kate Ainsey dalla Linea del Fronte per TV Nord."

La Ultra Guerra. Due enormi superpotenze, il Nord e il Sud, da anni invischiate in un inutile stallo; i loro sistemi difensivi sono così vasti e sofisticati che ogni grande offensiva nemica si trasforma in un suicidio - immediatamente scoperta e respinta. L'unico modo di mettere a segno colpi significativi contro il nemico è aviotrasportare segretamente unità scelte dietro le linee avversarie.

Ed è a questo punto che il giocatore entra in scena. Il gioco lo pone al comando di un carro d'assalto Mauler - un mezzo altamente manovrabile, altamente corazzato, altamente armato e altamente pericoloso! All'inizio del gioco viene fornita una lista di quindici diverse missioni, con dei segni che indicano le missioni già completate. La prima di queste missioni è un semplice sparatutto ed ha principalmente lo scopo di introdurre le meccaniche del gioco. Nelle altre missioni le cose si fanno più difficili. Liberazione di ostaggi, recupero di un satellite abbattuto e scorta a un convoglio di rifornimenti sono solo alcune delle imprese che attendono l'ardimentoso carrista.

Non è obbligatorio seguire l'ordine in cui le missioni vengono presentate. Potete scorrere la descrizione di tutte le missioni e scegliere quella che più vi ag-

http://speccy.altervista.org/

Nel primo schermo i cattivi si allineano gentilmente come tante paperelle. Dito sul mouse e fuoco a volontà!

za sosta. Il pulsante destro serve a lanciare un missile che fondamentalmente ripulisce lo schermo di truppe, razzi e veicoli nemici. All'inizio della missione si hanno a disposizione tre missili. Potenziamenti vari, come energia extra, ecc., si ottengono sparando a casse che si trovano sul terreno. Nella versione a due giocatori, ogni giocatore è responsabile della sua metà dello schermo; i colpi inflitti dalla sua parte, sia che provengano da razzi, bombe o proiettili, verranno dedotti dall'appropriato "forzometro".

Ogni nuovo schermo è presentato da un'animazione raffigurante una mappa. La missione inizia nell'accampamento nemico con soldati che si calano dall'alto o si nascondono dietro a fusti di carburante. Avanzare è semplice, basta

Le granate dovrebbero essere utilizzate solo in casi estremi. Sono bombe smart che distruggono tutti i nemici sullo schermo. Nuove granate possono essere raccolte durante il gioco.

correre lungo i corridoi e sventagliare a destra e a sinistra per eliminare il 60% degli avversari. Lungo il percorso è di vitale importanza raccogliere le cassette del pronto soccorso.

Il secondo schermo è ambientato nella giungla e l'arte di sopravvivere diventa più dura. Autoblindo, elicotteri, fanteria e postazioni di cannoni richiedono mano pesante. Decidere quali bersagli colpire per primi è fondamentale: i missili sparati dagli elicotteri, per esempio, devono essere tolti di mezzo immediatamente dal momento che infliggono le ferite più gravi.

Il vanto del gioco, la routine di rotazione dello schermo funziona piuttosto bene. Quando si giunge in fondo a un sentiero, l'immagine ruota fluidamente, aumentando l'impressione di realismo. Questo "effetto panoramico" funziona particolarmente bene nel secondo schermo, quando la jeep che state guidando si allontana dal nemico e state effettuando il fuoco di copertura.

Se venite uccisi ma avete ancora qualche "credito" a disposizione, avrete un po' di respiro prima di ricominciare. Lo schermo continua a scorrere, così potrete evitare un punto particolarmente difficile.

Line of Fire offre poco ai fan della strategia: non è altro che un gioco d'azione che richiede rapidità di reazione e coordinazione mano-occhio. Ma è ben realizzato ed il numero di nemici su schermo è molto alto. Tali meriti ed il nuovo metodo di scorrimento offrono ragioni sufficienti per consigliarne l'acquisto ai fan di questo tipo di giochi.

L'elicottero di fine livello. Gli arditi guerriglieri si paracadutano nella mischia. Forate i loro paracadute e poi distruggete l'elicottero!

BATTLE COMMAND

Cannonate a volontà con la nuova simulazione di carro armato della REALTIME/OCEAN

grada. Una volta selezionata l'impresa, potrete scegliere con quali armi, tra le tredici a disposizione, equipaggiare i quattro scomparti per gli armamenti. Tali armi devono essere scelte tenendo presenti i requisiti della missione.

Eseguita questa parte, la parola passa all'azione. Una sequenza grafica animata mostra il Mauler che viene paracadutato nel territorio nemico. Quindi la vista passa all'interno del carro, mentre in lontananza si può vedere la sagoma sempre più piccola dell'elicottero che ha portato il carro sul luogo di partenza della missione. Durante la missione si incontreranno alberi, colline, edifici, installazioni... e carri armati, jeep, elicotteri da combattimento e jet anticarro!

Tutti i principali dispositivi del Mauler possono essere attivati per mezzo del mouse. Giocando in modo "Attivo" il mouse guida il movimento del carro, mentre con il bottone sinistro si spara con l'arma attualmente selezionata. In modo "Passivo" appare sullo schermo una freccia guidata dal mouse, per mezzo della quale si possono attivare le icone presenti nell'abitacolo.

Non posso dire di essere un grosso fan di questo genere di giochi 3D. Pensare di dover giocare 30 ore per risolvere un gioco mi dà un senso di angoscia piuttosto che di esaltazione. *Battle Command* evita questo problema dividendo la partita in missioni. Occorrerà diverso tempo per risolverle tutte ed ogni missione risolta dà una grossa soddisfazione.

Questo gioco non pretende di essere una rigorosa simulazione delle guerre del futuro - l'accento è posto più sul divertimento che su una pseudo-accuratezza, ed indubbiamente il programma raggiunge il suo proposito. Forse è solo una versione per gli anni '90 di *Battlezone*, ma certamente è una versione fatta per persone che amano usare il cervello.

Purtroppo la presentazione è mediocre, con una schermata introduttiva di bassa qualità e una musichetta più ossessiva che gradevole. Una volta iniziata una missione, però, è difficile non rimanerne affascinati. La missione introduttiva è eccellente e serve ad entrare nel gioco con un minimo di difficoltà. La possibilità di scegliere liberamente quali altre missioni affrontare permette di evitare le più difficili fino al momento in cui ci si sente pronti per affrontarle, e la varietà delle stesse garantisce che ce ne sia una per ogni gusto!

K VOTO **899** — G 9, QI 8, A 8, FK 9

AMIGA

Che gioco fantastico! Il Mauler si guida senza problemi: il mouse è sensibile in modo giusto, senza eccessi e le icone delle armi sono grandi e ben definite, così da evitare ogni confusione. La grafica a poligoni pieni è rapida e dettagliata, generando una grande sensazione di realismo. Anche gli effetti sonori non deludono, con cannonate ed esplosioni a volontà. Se si considera inoltre la presenza di missioni che richiedono cervello oltre che muscoli per essere risolte, non c'è dubbio che ci si trova di fronte a uno dei migliori giochi in 3D oggi in commercio.

K VOTO **899** — G 9, QI 8, A 7, FK 9

ATARI ST

Come è facile aspettarsi, la grafica della versione ST è impercettibilmente più veloce mentre il sonoro lascia a desiderare; la valutazione finale resta quindi la stessa. A parte queste piccole differenze, il gioco è identico. Gli aspiranti al ruolo di Patton non resteranno delusi. Un pizzico di originalità in più sarebbe bastato per fare di questo gioco un K-Gioco.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

BOTICS

Il campo più semplice: due avversari e una palla.

Uno sport del futuro dalla KRISALIS

I veri padroni della società del 2085 sono i proprietari di catene televisive. Le TV via satellite trasmettono 952 canali in ogni abitazione. In cima agli indici d'ascolto, come al giorno d'oggi, ci sono i programmi sportivi, ma la richiesta popolare di sport sempre più aggressivi e pericolosi ha reso impossibile la partecipazione degli umani.

Fortunatamente la carenza di partecipanti in carne e ossa ha creato una nuova area di sviluppo per l'industria dei robot, che fino ad oggi navigava in cattive acque a causa della saturazione del mercato industriale. La Prodex 4 ha investito 200 milioni di eurodollari nel perfezionamento dello sport chiamato BOTICS.

Ogni partita consiste in una serie di incontri giocati su un campo circondato da quattro pareti. Due androidi colpiscono una palla metallica cercando di mandarla nella porta avversaria. Ogni androide può caricarsi di energia per aumentare

Il vincitore ha la possibilità di giocare di nuovo.
Il perdente... no!

la forza con cui la palla viene scagliata contro l'altro giocatore, ma l'utilizzo in eccesso di energia rischia di danneggiare la macchina o addirittura di farla esplodere! I giocatori possono chiedere delle sospensioni durante la partita per effettuare delle riparazioni. Alcuni campi includono mura che appaiono all'improvviso bloccando la traiettoria della palla. Ci sono cinque diversi tipi di palla e cinque livelli di avversari.

Il vero problema di *Botics* è che si tratta di un'idea semplice che è stata troppo gonfiata. I campi in 3D sono ottimi ma imparare a posizionare il proprio droide nel modo migliore richiede troppo tempo per il livello di divertimento offerto.

HILL STREET BLUES

Portare un poliziotto da A a B è facilissimo. Basta richiamare la mappa (in alto a destra), cliccare su una locazione e quindi cliccare sull'icona appropriata del pannello di controllo. Gli agenti possono pattugliare a piedi oppure in macchina: l'importante è che facciano buona caccia!

Alla KRISALIS guardano la TV... e hanno scoperto come realizzare i polizieschi al silicio.

I giochi su licenza non sempre brillano per originalità. È molto probabilmente anche la versione per computer della stupenda serie TV *Hill Street Giorno e Notte* si sarebbe trasformata in uno dei soliti banali spara-spara con guardie e ladri - cosa non solo banale, ma anche totalmente estranea all'atmosfera e allo spirito dei telefilm - se fosse stata affidata a menti meno fantasiose. Per fortuna, la Krisalis ha preferito puntare su un gioco di strategia con molti punti di contatto con *Sim City*.

Il giocatore indossa i panni del mitico capitano Frank Furillo. Sulle spalle ha la responsabilità di mantenere il livello di criminalità del distretto di Hill Street entro limiti accettabili, cercando di non superare il budget a disposizione e di tenere alti morale e popolarità della polizia. Quando la denuncia di un crimine giunge in centrale, il giocatore deve assegnare alle indagini uno degli otto ufficiali a sua disposizione. Per i problemi più gravi c'è la possibilità di fare intervenire le Forze Speciali (SWAT), ma non bisogna abusarne! All'uomo della strada non piace rimanere bloccato nel traffico per quattro ore perché una squadra SWAT ha bloccato un quartiere durante la caccia a un borsaiolo! Svolgere bene il compito a lungo significa riceverericonoscimenti e promozioni.

Alla Krisalis hanno lavorato a questo gioco per otto mesi, e pensano di pubblicarlo entro questa primavera. La maggior parte del tempo è stata spesa nel cercare di realizzare una città viva e verosimile. Oltre 600 cittadini abitano nella città: guidano per le strade, vanno al lavoro, fanno la spesa o svolgono altre attività della vita quotidiana. Il livello di dettaglio è molto alto - le auto si fermano ai semafori o ai passaggi a livello, per esempio. Il gioco è in tempo reale, leggermente accelerato. Quando cala la notte le ombre si allungano letteralmente tra gli edifici.

La versione che abbiamo potuto esaminare era ancora incompleta, ma il primo impatto è stato ottimo. Speriamo di poter giocare al più presto con la copia definitiva.

Un bivio è vicino. La mappa suggerisce la via migliore.

Un'Onda d'Urto lungo il tunnel spazza via ogni opposizione.

S.T.U.N. RUNNER

STUN Runner versione coin-op era divertente solo per la velocità della sua grafica a poligoni pieni. Come è andato questo difficile tentativo di conversione della DOMARK?

Giocare a *S.T.U.N. Runner* nelle sale giochi era una cosa strana. La velocità della grafica e la cabina in stile motocicletta futuristica attiravano subito l'attenzione, ma dopo un'emorragia di monetine della durata di un paio d'ore, diveniva evidente che *S.T.U.N. Runner* era decisamente carente nel settore giocabilità. Lo scopo - collezionare le stelle che giacciono sul pavimento della Rete Sotterranea di Tunnel - non era di quelli che catturano irrimediabilmente.

Questa conversione è programmata discretamente, ma è inevitabilmente rovinata dalla lentezza dei computer. Il problema è ulteriormente aggravato dalla decisione di utilizzare non una grafica a vettori ma una grafica a poligoni pieni, nel tentativo di rimanere fedeli all'immagine del coin-op.

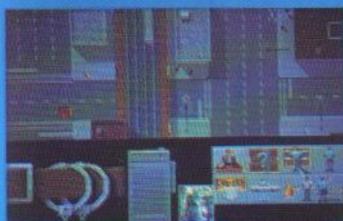
Il risultato, naturalmente, è che la grafica si muove a scatti ultra-lenti. Più che un programma per computer sembra uno di quei libri animati per bambini.

Un menu permette di scegliere se giocare in tunnel facili, medi o difficili. Il controllo della navicella è semplice: può spostarsi a destra e a sinistra, puntare i laser in alto e in basso e fare fuoco. Due volte per ondata (o più, se si collezionano abbastanza stelle) c'è la possibilità di lanciare un'Onda d'Urto lungo il tunnel che distrugge tutto quello che trova sul suo percorso. Quello che non si può fare (e questa è la vera essenza del gioco) è controllare la velocità del veicolo. Come una macchina semi-intelligente, lo speed-runner accelera e rallenta automaticamente lungo le curve ed i rettilinei del percorso. Lo scopo del gioco, e tra l'altro l'unico modo di terminare il percorso in tempo, è quindi quello di scegliere sempre la traiettoria migliore così da mantenere in ogni momento la massima velocità possibile. Guidare la navicella verso le pareti esterne del tunnel durante una curva, così da sfruttare al meglio la forza centrifuga, è un modo per ottenere questo risultato.

Nel primo schermo, le stelle verdi indicano il percorso migliore, ma dal secondo in avanti è compito del giocatore scoprire la migliore traiettoria. Una cattiva scelta di tempo o un'interpretazione errata del percorso hanno come risultato un brusco rallentamento del mezzo. Gli extra che si incontrano lungo la strada imprimono violente accelerazioni portando spesso la velocità oltre il limite massimo di 500mph. Questi extra hanno una durata molto breve, però, e in nessun caso possono sostituire un'intelligente condotta di guida.

I tunnel diventano sempre più difficili da percorrere man mano che la partita procede. La maggior parte degli avversari può essere fatta esplodere con il laser di bordo, ma alcuni sono assolutamente indistruttibili. L'unico modo di liberarsene è evitarli.

Il livello di difficoltà non è bilanciato al meglio. Molti dei livelli intermedi sembrano più facili dei livelli considerati "Facili". Sfortunatamente la difficoltà dipende interamente dal limite di tempo.

Il tentativo della Domark di convertire *S.T.U.N. Runner* può dirsi riuscito, se si esclude la lentezza della grafica. È un gioco adatto per chi sbavava davanti all'originale. Gli altri, probabilmente la maggioranza, non troveranno nulla di interessante in questo programma.

È possibile ottenere informazioni su ogni cittadino presente nel gioco.

Beta Test

- Concetto base originale e interessante.
- Facile da gestire
- Osservare la vita della città è molto divertente

- Lo stile di gioco non è adatto a tutti, ma sicuramente piacerà agli amanti del telefilm.
- La grafica è leggermente a scatti (a causa della velocità necessaria per il programma)

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	Inizi '91
ATARI ST	prezzo nc	Inizi '91
IBM PC	prezzo nc	Inizi '91

Se i computer casalinghi fossero capaci di routine grafiche pari a quelle dei coin-op tutti noi saremmo più felici e *S.T.U.N. Runner* sarebbe un buon gioco. Purtroppo la sua velocità è così bassa da rovinarne seriamente la giocabilità. Non c'è molto da fare nel gioco, ed anche il controllo del mezzo è limitato. In sala giochi era proprio la velocità ad attrarre l'attenzione. Data questa premessa, non c'è da meravigliarsi se questa conversione è un tentativo fallito in partenza.

K VOTO **480**

G	QI	A	FK
3	3	5	3

AMIGA

Perfino l'Amiga ha il fiato corto quando si tratta di gestire un numero così grande di poligoni. Anche se tutti gli elementi del coin-op sono stati rappresentati, l'attrattiva del gioco è smorzata dalla grafica da moviola. Dopo alcuni minuti di divertimento dovuti alla ricerca del percorso migliore per ogni livello, l'interesse per il gioco si abbatte inesorabilmente. Il sonoro è discreto, con incoraggiamenti digitalizzati, ma complessivamente *S.T.U.N. Runner* è un prodotto deludente.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c • L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Messico - La macchina slitta e sobbalza sulla sabbia. Le frequenti tempeste di polvere possono ridurre notevolmente la visibilità.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Grazie alla recente vittoria di Carlos Sainz nel Lombard RAC che ha regalato alla Toyota il titolo di Campione del Mondo, l'uscita del simulatore di Rally della GREMLIN non poteva essere più fortunata...

Beh, ma la fortuna non è tutto, vero ragazzi? E un gioco che si propone di simulare una gara sportiva trascurando la parte più estetica della guida deve essere accurato e di impatto immediato. Fortunatamente la varietà di percorsi inclusa nel programma (l'intera serie di piste su cui si corre il Campionato del Mondo) più la possibilità di ascoltare i commenti del navigatore aggiungono spessore alle divertenti (ma non superlative) parti del programma che vedono il giocatore impegnato in una prova di guida in 3D.

Lo scopo del gioco è semplice: guidare la propria Toyota GT 4 attraverso prove in Inghilterra, Messico e Norvegia, nel tentativo di vincere il Campionato del Mondo.

È consigliabile un po' di allenamento prima di gettarsi nelle fauci del Campionato del Mondo. In ogni nazione viene data la possibilità di cimentarsi in un percorso di prova; ci si può così allenare a correre sull'insidiosa pioggia inglese, sulla sabbia messicana e sulle nevi della Norvegia.

C'è la possibilità di lasciare al computer il compito di cambiare le marce. Dal momento, però, che gran parte delle tattiche di guida si affidano all'astuto uso del cambio, difficilmente riproducibile dal computer, questa opzione è consigliata solo ai giocatori principianti.

La ragione per cui i piloti dei rally spingono le loro capacità e quelle dei loro mezzi fino ai limiti estremi è semplice: nessuno sa come sta andando la gara agli altri partecipanti. Questo fatto è dovuto soprattutto alla partenza scaglionata. Perdere due secondi può segnare la differenza tra il primo ed il decimo posto. Il risultato è l'assoluta impossibilità di prendersi un attimo di respiro. Ogni volta che si completa un tratto di strada particolarmente insidioso si ha la sensazione che gli altri concorrenti lo abbiano percorso più in fretta.

Una volta intrapreso il Campionato del Mondo, l'opzione di annotare le opinioni del navigatore dovrebbe essere sempre accettata. Una vista dall'alto della prova successiva viene mostrata sullo schermo. Utilizzando un facile sistema di note numerate, brevi messaggi in voce digitalizzata possono essere associati a punti particolari del percorso. Questi messaggi offrono suggerimenti su punti particolarmente importanti del percorso, come "Curva a Gomito a Destra", "Destra poi Tutto a Sinistra", "Leggera Curva a Sinistra", ecc.

Questa parte è meno complicata di quanto appaia a prima vista, e decidere il momento preciso del percorso in cui il navigatore esprime la sua opinione è vitale per la riuscita della gara. Una buona preparazione permetterà di risparmiare secondi preziosi che faranno la differenza al momento di stilare la graduatoria finale. Indubbiamente durante alcune prove norvegesi e messicane (dove talvolta è quasi impossibile distinguere qualcosa fuori dal parabrezza) è molto utile avere un compagno che avverte di una "Curva a Gomito a Destra!".

Guidare è piuttosto divertente, ma è praticamente obbligatorio imparare a guidare come un vero pilota rally, permettendo alla vettura di slittare e non tentando di tenerla in mezzo alla strada per tutta la prova. Anticipare le curve e accelerare al momento giusto è un'arte che deve essere imparata con prove ed errori.

Si capisce presto che anche piccoli sbagli vengono pagati a caro prezzo. Allontanarsi troppo dalla pista causa una penalità di 20 secondi: un'enormità. La rottura del motore viene invece punita con una penalizzazione di 2 minuti, assolutamente impossibili da recuperare.

I fan di *Lotus Esprit Turbo Challenge* sono avvisati: è un gioco in stile completamente diverso, ma non per questo meno divertente.

Celica, a differenza di Lotus, non è un programma di impatto immediato. In compenso offre un divertimento più duraturo e l'interesse del giocatore rimarrà alto per un lungo periodo. I giocatori occasionali dovranno però superare una leggera sensazione di frustrazione (almeno fino a quando non impareranno ad avvalersi in modo efficace dell'aiuto del navigatore).

K VOTO **820**

G	QI	A	FK
7	6	7	7

ATARI ST

La velocità delle sezioni di guida in 3D è ok, ma non eccezionale. La grafica è leggermente a scatti, e la guida ne soffre sensibilmente. La voce digitalizzata del navigatore è però notevole e la maggior parte degli aspetti tipici della guida di una vettura è stata riprodotta con accuratezza.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Il clima norvegese non è mai particolarmente amico dei piloti. E le strade sono particolarmente scivolose...

Veicolo Blu contro veicolo Rosso: duello mortale nella Via Lattea!

Una caratteristica assente nei due altri giochi di corsa che abbiamo recensito questo mese è presente in *Jupiter's Masterdrive* della Ubi Soft, è una vista ravvicinata del circuito accompagnata da una proiezione in miniatura della situazione complessiva. Il gioco offre inoltre un vasto parco di veicoli con i quali partecipare alla gara.

Il fatto che il programma è ambientato nello spazio non ha grande effetto sulla giocabilità, ma permette di gareggiare in un ambiente verosimile per i tipi di piste a veicoli presentati.

Il menu principale rappresenta Giove e le sue lune. Qui il giocatore (o i giocatori) può decidere di tentare una delle piste del livello di difficoltà di sua scelta oppure entrare nel Masterdrive, dove tutte le piste vengono percorse a turno attraversando tutti i livelli di difficoltà. Nel Masterdrive si incontrano anche livelli bonus.

Lo scopo di ogni livello è semplice: completare il numero di giri richiesto, raccogliere carburante extra e incassare le icone sparse lungo il percorso. Se i danni subiti dal veicolo superano un certo li-

Programmare i consigli del navigatore è vitale per gli aspiranti all'alloro. I messaggi sono identificati da un numero che varia tra 1 e 6.

JUPITER'S MASTERDRIVE

Alla UBISOFT hanno deciso di portare la moda dei giochi di corsa... nello spazio!

vello - sia a causa di urti con i lati della pista o con altri veicoli, sia a causa di colpi sparati dagli avversari - il mezzo si ferma e tutti i potenziamenti extra ottenuti fino a quel momento vanno persi.

Ogni satellite è teatro di una competizione e di un livello bonus. Anche dopo una gara particolarmente sfortunata è possibile rifarsi parzialmente nel livello bonus raccogliendo carburante e icone di riparazione extra.

Se due giocatori umani giocano insieme contro il computer, lo schermo si divide in due parti. E se questo causa la riduzione dell'area di gioco visibile sulla propria metà di schermo, un uso intelligente dello scanner evita complicazioni.

La grafica è fluida e attraente e i veicoli reagiscono ai comandi in modo appropriato. Questi ultimi vedono competere hovercraft e "vecchie" vetture in stile formula 1. Per la maggior parte sono facili da controllare, ma pilotare un hovercraft è un'impresa complessa e frustrante; la pista dove corre l'hovercraft è farcita di mura pericolose munite di frecce e spuntoni. Il normale stile di guida deve quindi essere radicalmente alterato se non si vuole danneggiare irrimediabilmente il veicolo. Dal momento che gran parte del divertimento deriva dal correre a tutta velocità in giro per la pista, que-

Per correre su una pista particolare occorre pagare la quota di iscrizione. I premi in palio saranno sufficienti per acquistare qualche piccolo extra?

sto livello particolare sembra tradire leggermente lo spirito del gioco.

Molti dei livelli superiori offrono scorciatoie per i giocatori più coraggiosi. Molte di queste scorciatoie sono però decisamente pericolose ed un eccesso di sicurezza può avere conseguenze fatali.

Se si esclude il difficile livello dell'hovercraft, *Masterdrive* è un gioco molto divertente. Non è un gioco dalla longevità eccezionale, ma gli amanti delle corse lo giocheranno per parecchi mesi.

CARTHAGE

"...se escludiamo l'irrigazione, la pubblica istruzione, la legge, gli acquedotti e le strade, cosa diavolo avranno mai fatto i romani per diventare così importanti?

Problema storico: le strade romane erano? a) Contorte - b) Diritte.

Cartagine era una potente città affacciata sul Golfo di Tunisi. Il suo impero comprendeva le colonie fenice del Nord Africa e della Spagna. Il conflitto con i romani sfociò nelle tre Guerre Puniche ed ebbe come conseguenza la rovina totale della città.

Chartage è ambientato nella Terza Guerra Punica, ed inizia nel momento in cui il nostro eroe, Diogenes, riceve una visita dal suo dio, Tanit (il vino?) Il dio conferisce benevolmente a Diogenes il "Potere della Visione" che gli permette di scrutare dall'alto lo svolgersi degli eventi. Il potere è essenzialmente una mappa strategica che mostra la posizione di città ed eserciti e sulla quale il gioco viene in gran parte gestito. Lo scopo del gioco è cambiare la storia martellando duramente le legioni romane.

Per vincere bisogna creare eserciti e impiegarli in modo efficace. Le unità sono cavalleria, arceri, fanteria, catapulte ed elefanti. Tali unità sono organizzate in battaglioni. Il combattimento vero e proprio si svolge zoomando sugli eserciti coinvolti. Ogni battaglione può essere mosso cliccando su di esso e scegliendo una destinazione. Se tale destinazione è un altro battaglione, l'unità prescelta si lancerà all'attacco o seguirà l'unità selezionata per seconda; questo dipende dallo schieramento di cui fa parte la seconda unità.

Gli eserciti devono essere pagati o diserteranno (vili traditori), quindi avere una solida base economica è molto importante. Per realizzare ciò occorre distribuire intelligentemente il patrimonio nazionale. L'oro è trasportato con delle bighe e il viaggio è simulato da una sequenza arcade in 3D nella quale il giocatore guida una biga cercando di evitare ostacoli e nemici. La sequenza di combattimento con gli avversari romani è invece vista dall'alto. In essa bisogna riuscire a frantumare le ruote dell'avversario con gli spuntoni di cui è munita la nostra biga (vi dice nulla Ben Hur?).

La sequenza arcade non sembra influire più di tanto sul gioco, ma rappresenta un diversivo dall'aspetto prettamente militare del programma. La mappa è generata frattalmente ed ha un aspetto notevole. Una caratteristica molto utile è la possibilità di ruotarla e variarne la scala. Il sonoro è buono, ma piuttosto limitato. Non è un gioco eccezionale, ma lo raccomando senz'altro agli appassionati di giochi di guerra.

La presentazione è ottima per tutte le versioni (il libretto di istruzioni è eccellente e ricco di curiosità); le versioni a 16-bit mantengono tutta l'attrattiva e le schermate di collegamento del coin-op originale della Leland. Facile da imparare, ma le difficili competizioni e gli avversari agguerriti fanno di questo gioco una sfida a lungo termine. Il programma presenta le nuove piste man mano, così che il desiderio di provarne di nuove sfumi gradualmente e non troppo rapidamente. A questo punto basta aggiungere l'opzione a più giocatori, ed ecco un gioco che tra un anno sarà ancora caricato .

K VOTO **835**

AMIGA

La grafica è identica a quella del coin-op, nonostante sia un po' più lenta (ma non in modo determinante). Le musichette sono leggermente orribili, ma fortunatamente possono essere escluse a favore degli ottimi effetti sonori. Tecnicamente non fa strappare i capelli, ma il divertimento, specialmente nella versione per due giocatori, è assicurato.

K VOTO **835**

ATARI ST

Identico sotto ogni aspetto alla versione Amiga ma (stranamente) le musichette sono un po' più accettabili.

K VOTO **870**

IBM PC

La grafica in VGA è, anche questo caso, una perfetta riproduzione della grafica arcade, ed anche le versioni CGA/EGA sono più che accettabili. Il programma è notevolmente rapido, perfino un PC a 8 MHz è più veloce di ST ed Amiga, e questo migliora la già eccellente giocabilità. Un gioco meraviglioso che si colloca nella quasi disabitata categoria di giochi per PC pensati per il puro divertimento.

K VOTO **831**

C64

La più attraente delle versioni a 8-bit, nonostante l'effetto 3D è occasionalmente rovinato dagli sprite delle vetture che si sovrappongono ai guard-rail. L'elemento più importante però - la giocabilità, e quella non manca assolutamente!

K VOTO **826**

AMSTRAD CPC

La grafica è eccellente e sfrutta molto bene il modo a 4 colori così da rendere ogni macchina facilmente identificabile. Le musichette sono molto buone per un CPC, nonostante rallentino notevolmente durante il gioco. Anche se solo due umani possono giocare contemporaneamente e la relativa lentezza del programma, il Fattore K resta molto alto.

K VOTO **830**

SPECTRUM

La grafica è colorata, ma le macchine sono monocrome. Come nella versione CPC, e in più (o in meno) solo due umani possono giocare contemporaneamente. Le macchine dei giocatori sono distinte da due bandierine, una bianca ed una nera, e possono facilmente essere confuse durante momenti di gioco particolarmente frenetici.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c	USCITO
SPECTRUM	L19500c	USCITO

SPECTRUM - Può essere difficile distinguere le macchine monocromatiche .

IBM PC - La grafica in CGA svolge bene il suo compito, ma può essere più difficile notare i bonus.

AMIGA - Con una fiammata degna del miglior Tom Cruise dal tubo di scappamento il bolide rosso zompa in avanti.

IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD

C64 - Riempire in fretta il borsellino è molto utile: i potenziamenti non crescono sugli alberi!

"*Ironman*" della VIRGIN MASTERTRONIC o *Badlands* della DOMARK - Chi è il Signore della Strada?

Chi è Ian Stewart? È la prima volta che lo sento nominare! (Allora leggi il box qui a fianco, ignorante!) Ma se il gioco è un'accurata rappresentazione dello sport che pratica, allora il soprannome "uomo di ferro" è certamente meritato. Qui non c'è posto per guida tranquilla o comportamento educato - ogni gara è una battaglia per la sopravvivenza su di una pista in terra battuta. I camion lottano duramente cercando di conquistare la prima posizione e di superare ostacoli quali crateri pieni d'acqua, ripidi pendii e fossati.

Lo scopo del gioco è battere i mezzi controllati dal computer in una serie di competizioni. Non riuscirci significa perdere uno dei due crediti a disposizione. Dopo ogni corsa il giocatore riceve un premio in denaro il cui ammontare dipende dal piazzamento finale.Il denaro può essere utilizzato per acquistare i numerosi potenziamenti a disposizione. Questi ultimi hanno un effetto notevole sulla performance della vettura.

I comandi sono semplici: girare a destra/sinistra e accelerare. Ogni vettura è equipaggiata con un numero limitato di Nitro che possono essere utilizzati in ogni momento per imprimere al mezzo velocità turbo. Questa velocità addizionale è molto utile quando si intende prendere prepotentemente il comando della corsa o, più modestamente, si cerca di non perdere contatto con gli altri concorrenti. Accelerare di colpo all'ultimo secondo e superare l'odiato avversario proprio sul traguardo è fonte di enorme soddisfazione!

CHI È L'UOMO DI FERRO?

Forse non avete mai sentito parlare di Ian Stewart, ma gli americani certamente sì. Dal 1971 ha collezionato un'incredibile serie di record e trofei nel duro mondo delle corse Off-Road. Nel 1983 Stewart è entrato a far parte del Toyota Factory Team e da allora ha gareggiato per i colori della casa giapponese, guidando camion fuoristrada nelle competizioni che si tengono negli stadi (le stesse simulate dal gioco) e partecipando a logoranti gare di resistenza (250 miglia senza soste nei deserti del Sudovest e in Messico). Questi successi gli hanno meritato il soprannome di "Ironman" (Uomo di Ferro). Sapranno i giocatori mostrarsi alla sua altezza?

LA SPECIFICHE A "TAVOLETTA"

	'IRONMAN'	BADLANDS
Numero dei Veicoli sulla Pista	4 - Fino a 3 (2 nella versione Spectrum e CPC) possono essere controllati da un giocatore umano	3 - Fino a 2 possono essere controllati da un giocatore umano.
Numero delle Piste	8 - Fossati, cunette e trincee rendono l'azione frenetica e difficoltosa. Le piste non vengono percorse una dopo l'altra. È possibile percorrere due volte di seguito la stessa pista e quindi percorrerla in senso opposto. Prima di vederle tutte occorrerà quindi qualche tempo.	8 - Abbastanza rettilinee: la cosa importante è andare veloci. Il pericolo è garantito da ostacoli come macchie d'olio e chiodi. Alcune piste hanno ostacoli "animati", come cancelli che si aprono e si chiudono all'improvviso, tiratori scelti che sparano da torri e altro. Nel corso gioco alcuni oggetti possono essere colpiti per aggiungere macello al macello (torri piene d'acqua che cadendo rendono la strada viscida, per esempio). Le 8 piste entrano in scena una dopo l'altra, quindi non occorrerà troppo tempo per vedere tutte le varianti.
Potenziamenti	• Nitro - Velocità extra per i momenti cruciali. • Gomme - Minor rischio di slittare e migliore tenuta di strada. • Alettoni Paraurti - Riducono l'effetto degli urti e aumentano la tenuta di strada. • Acceleratore - Riduce il tempo necessario per raggiungere la velocità massima. • Velocità - Aumenta la massima velocità raggiungibile. È possibile avere fino a 99 Nitro. Il resto dei potenziamenti ha 5 diversi livelli di efficacia. Uno dei due crediti può essere convertito in $200.000 utili per acquistare potenziamenti.	• Missili - Distruggono completamente le altre vetture • Scudi - Proteggono dall'attacco dei nemici. • Velocità - Aumenta la velocità massima raggiungibile. • Turbo - Aumenta il fattore di accelerazione. • Gomme - Migliorano la tenuta di strada. • Freni - Aiutano a ridurre la velocità più rapidamente. È possibile avere fino a 99 Missili e Scudi. Gli altri potenziamenti hanno 6 diversi livelli di efficacia.

CIP

SPECTRUM/AMSTRAD CPC — AMIGA/ST/C64

5 — livello interesse — 0

ora — giorno — settimana — mese — anno

La presentazione è mediocre. L'azione è avvincente per qualche tempo e le armi extra aggiungono sapore alla giocabilità. Purtroppo su Spectrum e CPC la grafica mediocre e le lentezza uccidono il gioco prematuramente.

K VOTO **780**

G 7 — QI 3 — A 6 — FK 7

AMIGA

Un gioco praticamente identico al vecchio *Super Sprint* con in più solo i cannoni. L'aspetto "scontra, picchia, mordi" di *Ironman* è totalmente assente. La programmazione è buona ed il gioco divertente (specialmente se si scambiano cannonate con un amico), ma non c'è nulla in questo titolo che possa interessare particolarmente il giocatore medio.

K VOTO **780**

ATARI ST

Niente di nuovo sul fronte Atari: la versione è identica a quella Amiga.

K VOTO **765**

C64

Come in *Ironman*, la migliore versione a 8-bit. Abbastanza veloce, ma la grafica degli sfondi è un orribile collage di sprite e pixel. I problemi di giocabilità sono gli stessi delle macchine a 16-bit.

BADLANDS

Vengono dalle rovine del post-Apocalisse - uomini e donne così pronti a tutto da usare filo spinato per pulirsi i denti. *Buggy Boy* è un ricordo che non dà rimpianti: le loro macchine sono corazzate ed armate con cannoni. Il loro passatempo preferito sono le gare di corsa nelle Maleterre, le desolate rovine lasciate dal conflitto nucleare.

La struttura base del gioco è identica a quella di *Super Off Road*. Il giocatore (insieme ad un amico) compete su otto percorsi. Terminare la gara alle spalle dei mezzi controllati dal computer causa la perdita di uno dei due crediti. Di tanto in tanto delle chiavi inglesi d'oro appaiono in mezzo alla strada e possono essere raccolti passandoci sopra per poi essere utilizzate nell'acquisto di vari potenziamenti tra una corsa e l'altra.

I controlli sono identici a quelli di *Super Off Road*, ma non ci sono Nitro a disposizione. La loro mancanza e compensata dal cannone montato sul tettuccio. Sparare alle altre macchine rallenta la loro marcia e fa cadere da esse altri bonus... perché non approfittarne?

K VOTO **656**

G 4 — QI 3 — A 4 — FK 4

AMSTRAD CPC

La versione peggiore. La grafica degli sfondi è identica a quella dello Spectrum: rozza e priva di effetti 3D (come edifici in primo piano dietro i quali passare). Questo fatto si sarebbe fatto perdonare da una giocabilità superba, ma purtroppo la lentezza del programma taglia le gambe anche al giocatore più volenteroso. Da evitare.

K VOTO **689**

G 5 — QI 3 — A 4 — FK 5

SPECTRUM

Sfondi di seconda mano. Dal momento che le macchine sono colorate differentemente, l'effetto è talvolta quello di un pugno in un occhio. In un incidente è facile perdere di vista la propria vettura.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE
C64	L69000 cart	USCITO
AMSTRAD CPC	L19500c	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	USCITO

ATARI ST - Girovagando per il cortile della prigione. Bisogna fare attenzione a non finire schiacciati sotto un cancello o freddati da un tiratore scelto!

C64 - Nella pallida città mille cose si alleano crudeli... (ehm, scusate).

AMSTRAD CPC - Sì, NON è una schermata tratta dallo Spectrum! Il vostro computer non ha colpa: le due versioni sono quasi identiche.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Due nuovi dischi missione e un nutrito gruppo di conversioni. Questo mese le nuove versioni girano su PC, ST e Amiga.

NUOVE VERSIONI

PC

Lost Patrol per PC

LOST PATROL
Ocean L. 49.000; versione Amiga recensita su K 16; K-VOTO rinviato

Lost Patrol è stato esaurientemente recensito in K 16 ma non trattandosi di una versione definitiva non gli era stato assegnato alcun voto.

Si tratta di un'avventura grafica con sequenze arcade ambientata durante la guerra del Vietnam. Il gioco consiste nel ritrovare, al comando di un plotone di soldati americani dispersi in territorio viet-cong, la strada che li riporti alla base.

La versione PC, su tre dischi da 3 1/2, contiene dell'eccellente grafica semi-animata in VGA che combina mappe su schermo con comandi a icone, schermate d'atmosfera dei vietnamiti e dei soldati che si fanno largo nella giungla e nelle paludi e vari schermi informativi e diagrammi esplicativi sull'equipaggiamento.

La delusione è data dalle sequenze arcade dove i soldati incontrano cecchini viet-cong, nidi di mitragliatrici e via dicendo. Essendo malamente disegnate e offrendo poco divertimento non fanno che peggiorare l'elemento strategico piuttosto che migliorare la parte arcade. Il sonoro è scadente e non è prevista nessuna scheda musicale aggiuntiva.

K-VOTO 630

Interphase per PC

INTERPHASE
Image Works L. 49.000; versione ST/Amiga recensita su K 13; K-VOTO 915

Questa ottima avventura dinamica con grafica vettoriale tridimensionale è stata convertita molto bene su PC. L'azione si svolge dentro la memoria di un sistema di sicurezza computerizzato con differenti sezioni formate da forme geometriche colorate e fluidamente animate, gallerie e spazi aperti che possono essere liberamente esplorati. Ci sono anche piante di edifici in due dimensioni che possono essere ingrandite, scanner da controllare, messaggi da decodificare, enigmi da risolvere e difese da evitare.

La grafica è molto colorata, veloce e ben animata - addirittura meglio di quella per Amiga e ST. La versione PC occupa un disco da 3 1/2 o da 5 1/4 e supporta tutti i modi grafici. È anche supportata l'Adlib.
Una conversione di classe per una classica avventura dinamica in 3D.

K-VOTO 910

ATF II
Digital Integration L. 59.000; versione ST/Amiga recensita su K 24; K-VOTO 680/690

ATF (Advanced Tactical Fighter) *II* è un incrocio tra un simulatore di volo e un gioco d'azione; ha più schermi di presentazione, configurazione e opzioni di quello che ci si aspetterebbe da un comune sparatutto ma è meno dettagliato di una vera simulazione. Collocandosi tra due categorie può finire per non soddisfare né i patiti dell'azione né gli amanti della simulazione. La versione PC offre quasi tutte le caratteristiche delle versioni per Amiga e ST: grafica e pannelli di controllo molto colorati e terreno a scacchiera dotato di scorrimento veloce con un minimo di animazione e dettagli di fondo.

La grafica in VGA è simile in stile e colori a quella dell'Amiga mentre quella a quattro colori di CGA e Tandy è appena sufficiente. Il suono è povero e non è previsto l'uso di schede musicali. Il manuale non spiega appropriatamente tutti i controlli da tastiera del PC e le funzioni selezionabili tramite mouse non sembrano sempre funzionare il che non è di molto aiuto. Non si tratta di certo della migliore conversione per PC risentendo dei difetti delle altre versioni.

K-VOTO 610

ATF II per PC

ATF II per PC

ATF II per PC

http://speccy.altervista.org/

Dragon Breed per Amiga

Dragon Breed per Amiga

AMIGA

DRAGON BREED
ACTIVISION L.29.000; VERSIONE ST RECENSITA SU K 24; K-VOTO 720

LLa versione Amiga di questo clone fantasy di *R-Type* è, come la versione ST, tremendamente difficile, il che può essere un giudizio positivo o negativo a seconda dei punti di vista. Il gioco è decisamente più fluido. Alla guida di un possente drago sputafiamme si combattono infinite schiere di demoni con l'aiuto della balestra, del soffio del drago e di altre armi magiche. Sulla versione Amiga è molto più facile riuscire a mettere la coda nella bocca del drago.

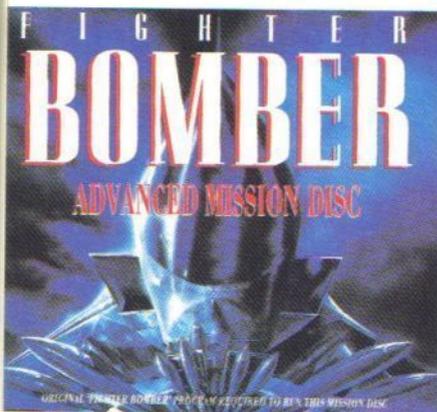
Dragon Breed per Amiga

Le altre differenze nella versione Amiga sono un suono leggermente migliore, sebbene lo strano ruggito emesso dai demoni distrutti divenga ben presto irritante, e una fastidiosa pausa per l'accesso al disco prima dell'apparizione del demone alla fine di ogni livello.

Lo scorrimento e il movimento dei personaggi sono buoni ma non è stato fatto molto per sfruttare al massimo la grafica superiore dell'Amiga.

K-VOTO 740

SPECIALE DISCHI AGGIUNTIVI!

Questo mese la sacca strapiena del postino conteneva due dischi aggiuntivi per giochi piuttosto buoni e così, rispettando lo spirito di San Valentino (?, NdR), ecco alcuni aggiornamenti extra.

FIGHTER BOMBER
Activision L. 29.000; ST

Il disco aggiuntivo di *Fighter Bomber* offre 16 nuove missioni esplosive da affrontare. In aggiunta è stato fatto qualche sforzo per migliorare la grafica del gioco originale con l'aggiunta di nuovi oggetti tipo radar e furgoni tanto per vivacizzare il panorama. Il caricamento è relativamente semplice e la Vektor Graphics è riuscita a far stare tutte le missioni su un solo disco.

C'è anche un'opzione per disegnare le missioni che permette di creare i propri paesaggi completi di bersagli da identificare o distruggere. Resta da dire, visto il prezzo, che il disco è consigliato agli appassionati di *Fighter Bomber* e non alle persone a cui questo stile di gioco risulta poco coinvolgente.

K-VOTO 820

DAMOCLES MISSIONS DISK
Novagen

I possessori dell'ottimo *Damocles* ora possono cimentarsi in cinque nuove missioni grazie all'autore originale Paul Woakes. Le missioni offrono una gran varietà di stili di gioco, dalla corsa contro il tempo attraverso un'avventura in cui un altro mercenario è sempre un passo avanti, ad un incubo paranoico in cui, quando ci sembra di aver finito il gioco, ci si vede tirare il tappeto da sotto i piedi.

Al caricamento compare la descrizione di ogni avventura con una spiegazione dettagliata e, se lo si desidera, anche una soluzione. Ogni missione viene caricata dall'interno del gioco principale per mezzo dell'opzione "Save Game".

Queste nuove missioni sono più una questione di velocità che di differenza rispetto all'originale, ma è possibile giocarle in modi diversi. La prima missione, ad esempio, è una corsa di dieci minuti. Consigliato a chi ha già familiarità con *Damocles* e si trova a proprio agio con i controlli, ma anche i principianti, che siano in possesso del gioco e delle missioni aggiuntive, non dovrebbero incontrare molta difficoltà ad entrare nell'azione.

K-VOTO 800

Damocles Missions disk per Amiga

CD Future

Una società americana ha lanciato un sistema CD compatto con controllo totale dell'immagine in movimento che indica la strada del futuro per i computer domestici. Ecco l'esclusiva di K...

Sono tutti convinti che la tecnologia dei CD avrà un grosso impatto sulla tecnologia dei giochi e sull'informatica domestica, ma al momento attuale i sistemi CD scarseggiano. Il CDTV della Commodore è stato posticipato a primavera (almeno per quanto riguarda l'Italia) e il suo concorrente principale, il CD-I Philips/Sony, non sarà disponibile prima del prossimo autunno, come minimo.

Uno dei problemi - come sapranno i lettori più affezionati di K - è che, nel bene e nel male, molti esperti ritengono che il FMV (Full Motion Video, cioè immagini in movimento a tutto schermo) è una caratteristica essenziale per il sistema che vorrà dominare il mercato domestico dei prossimi 10 anni. In effetti, un sistema FMV funzionante è in circolazione già da qualche anno - si tratta del set di chip DVI della Intel, progettato per garantire immagini in movimento a tutto schermo se utilizzato con un PC dotato di CD.

Sino ad ora, il DVI è stato poco più che una costosissima curiosità, ma ora è comparso all'interno di una macchina rivoluzionaria che mostra veramente come la tecnologia CD potrebbe trasformare l'informatica domestica.

TAD-POLE POSTION

Il Cornucopia della Empruve è una stazione di lavoro compatta per la casa e l'ufficio che possiede alcune caratteristiche di progettazione molto originali. La struttura è dominata da un video monocromatico di dimensione A4 (quella di K), affiancato da un monitor da 4" a cristalli liquidi a colori.

Ciò significa che si hanno simultaneamente i vantaggi del colore e di uno schermo ad altissima risoluzione (insieme a una rapida gestione di schermo). Lo schermo da 4" può mostrare un'immagine indipendente o dei dettagli a colori del monitor monocromatico.

L'innovazione però non si ferma qui. C'è anche un comando speciale simile a un joystick (detto "Tadpole", letteralmente "girino") che monta tre pulsanti e una leva analogica. Il monitor è montato su un perno che permette di usare il sistema sia verticalmente (con una base ridotta) in modo desktop, in configurazione "libro", o orizzontalmente per ottenere un formato panoramico. C'è anche la possibilità di campionare il sonoro, per aggiungere "appunti" a voce durante l'uso.

Un'altra bella caratteristica è il pannello di comando. La maggior parte dei sistemi multimediali riempiono lo schermo di icone, ma la Empruve le ha rese una caratteristica hardware allineandole lungo un lato del monitor. Gli sviluppatori di programmi hanno a disposizione quindici icone completamente riconfigurabili da software. Ogni icona è stata accuratamente selezionata e tutte le opzioni sono da considerarsi piuttosto complete.

Le prime cinque icone sono state inserite per ovvi scopi ipermediali. Si chiamano Chiave, Porta, Stanza, Scaffale e Contenuto e presentano una metafora di comando per esplorare gli archivi o i sistemi pesantemente ipermediali. Mediante il DVI, questi sistemi possono combinare video, audio, illustrazioni e routine di programma. C'è anche un'icona "segnalibro" hardware che permette di inserire 50 indicatori in un database per accedervi istantaneamente.

L'unità in configurazione "monitor" e...

SPECTECH	
SCHERMO B/N	LCD 10" nero su bianco, retroilluminato, con risoluzione di 640x480 standard VGA
SCHERMO A COLORI	LCD 4" retroilluminato, 480x240
AUDIO	2 altoparlanti da 4" ad alta fedeltà " a corto raggio" in stereo
PROCESSORE	386
RAM	1 Mbyte
MEMORIA	Hard disk interno da 20/40Mb, CD-ROM, floppy da 4 Mbyte opzionale.

Il CD possiede ovviamente delle buone capacità audio, quindi il Cornucopia monta un sofisticato circuito sonoro in stereo con due altoparlanti montati ai lati del monitor insieme a una presa per cuffia. Aggiungendo una tastiera opzionale si può usare la macchina come un comune PC con grafica in VGA e capacità CD-ROM. Aggiungente un sintonizzatore e avrete un televisore.

Il software per l'Empruve dovrebbe cominciare a uscire nei primi mesi del '91 - per adesso il sistema è sotto l'esame dei produttori di enciclopedie come possibile versione a "libro elettronico" dei loro prodotti. Quando il sistema sarà disponibile al pubblico, dovrebbe costare fra i 4 e i 5 milioni.

È tuttavia solo questione di tempo prima che il concetto del Cornucopia raggiunga un mercato domestico più accessibile. Nel frattempo, l'aspetto di questa macchina dovrebbe servire come fonte di ispirazione per altri produttori di hardware - il futuro del multimedia non dovrà essere confinato al collegamento con cavi di sistemi diversi sino a ottenere cablaggi simili a un piatto di spaghetti. Quel che serve sono più unità di questo tipo, dove l'audio, il video e l'interattività siano adeguatamente integrate in un solo sistema. Ben fatto, Empruve.

... in configurazione "libro".

Il Cornucopia in azione - ma con un prezzo simile sarà un po' troppo costoso per essere tenuto in camera da letto.

Personalizza la tua maglietta !!
Se possiedi una stampante con i nostri nastri lo puoi fare !!

DISCHETTI DA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI
L. 900

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE

GAME BOY

SEGA MEGADRIVE

PC ENGINE & SUPERGRAPHIC

OFFERTA PC AT 286
1 Mb - 1 DRIVE HD - 1 HARD DISK DA 40 Mb
2 SERIALI - 1 PARALLELA - SCHEDA VGA 800 * 600
MONITOR VGA 1024 * 768 MONOC. - MOUSE
L. 1.590.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

IN ARRIVO
NINTENDO SUPER FAMICON
PC ENGINE TURBO EXPRESS

DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000	L. 135.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY	L. 230.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS	L. 169.000

DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE

ESPANSIONI PER AMIGA

- 512 K INTERNA PER AMIGA 500	L. 100.000
- 512 K INTERNA PER AMIGA 500 CON CLOK	L. 125.000
- 2 Mb INTERNA PER AMIGA 500	L. 370.000

ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000

CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 120.000

PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELEF.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)
TEL. 0341/286241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391
031 COMPUTER VIALE MASIA 16/18 COMO

http://speccy.altervista.org/

Vediamo se funziona questa nuova azione!

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Ventotto, trentasei, ventotto, hut, hut! L'ELETRONIC ARTS fa touchdown con il Megadrive

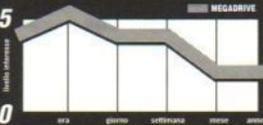
Il linebacker scatta, il centro sta per fare lo snap, il QB chiama un udibile... se non sapete di cosa sto parlando, allora con ogni probabilità questo gioco non fa per voi. Questo comunque sarebbe un peccato, perché quello di *John Madden* è il miglior gioco di Football al silicio che si possa giocare.

Si comincia selezionando le squadre che giocano in casa o fuori tra le 16 squadre presenti più quella di John Madden, e i giocatori che possono essere uno o due umani più lo stesso Mr.Madden in persona, la lunghezza dei quattro periodi di gioco (cinque o quindici) e il tipo di stagione (regolare, confronto diretto o play off). È possibile, durante i play off, avere condizioni atmosferiche che portino neve pioggia e fango sul campo da gioco. Se volete saltare tutta la trafila potete iniziare immediatamente con San Francisco in casa contro Denver allenata da John Madden in una partita da regular season della lunghezza di cinque minuti per quarto.

Adesso, dopo aver controllato i punti deboli degli avversari (tipo seconda linea difensiva non al meglio) e i punti di forza (perfetta copertura sui passaggi) si passa al calcio d'inizio da parte della squadra ospite. Durante il gioco, tramite il joypad si controllano, a seconda dell'azione in atto, i vari giocatori, il kicker se state calciando, il QB se state lanciando, la difesa se la squadra avversaria è in attacco, ecc. Il giocatore che state controllando in un dato momento viene segnalato da un simbolo a quattro frecce per riconoscerlo facilmente.

Il ruolo d'allenatore è molto facile da gestire. Per esempio, se si è in attacco lo schermo della scelta delle azioni (che appare sopra il campo di gioco insieme al punteggio) richiede un "set", mentre se si è in difesa richiede una formazione. Il termine "set" sta ad indicare il gruppo di giocatori coinvolti direttamente nell'azione. Ci sono sei "set" tra cui scegliere, ed ognuno rappresenta un gruppo diverso di attaccanti. L'azione scelta dice ai giocatori come posizionarsi prima dello snap. Una volta scelta un'azione, l'unico modo per cambiarla è quello di chiamare un udibile o un time out.

John Madden Football comprende un manuale che spiega le intricate regole in dettaglio. Se volete "vedere" prima di provare a scendere realmente in campo, è possibile fare da spettatori alla partita tra San Francisco e Denver, dopo di ché sarete pronti per il vostro primo touch down. Chi lo sa? Forse dopo questa esperienza finirete per fare il commentatore di Football americano su Tele +2 un giorno.

Primo piano sui possibili ricevitori.

Mi è piaciuto molto giocare a *John Madden* più che a ogni altro gioco di football presente sul mercato. Il gioco sembra un arcade anche se non vi fare diventare degli appassionati se già non vi piace questo sport. In ogni modo qui c'è tutto, forse l'unico elemento mancante è quello manageriale. Se siete un fan del football americano è il caso che vi compriate un megadrive solo per giocare a questo gioco. Devo continuare?

K VOTO **904**

G	QI	A	FK
7	7	3	5

MEGADRIVE

Giocare a *John Madden* sul megadrive è quasi come guardare una partita alla televisione. È incredibilmente realistico.Gli sprite dei giocatori sono alti circa 2 centimetri,-ben dettagliati e animati adeguatamente. Lo scorrimento del campo usa una tecnica molto efficace. A questo aggiungete effetti da partita davvero ben fatti, come frasi, grugniti, ecc. La colonna sonora di Rob Hubbard è però... l'unica nota stonata, sembra la musica dell'intervallo della RAI. L'effetto della folla a lungo andare può diventare irritante.

MEGADRIVE L100000cart USCITO

CALCIO D'INIZIO

John Madden American Football* è stato sviluppato dalla Park Place Production Team a Oceanside, California. Lo stesso John Madden ha disegnato il gioco con l'aiuto di Scott Orr e Richard Hilleman. Jim Simmons lo ha programmato e la grafica è stata disegnata da Steve Quinn, Art Alvia e Brian O'Hara. Rob Hubbard ha fatto il sonoro e la musica. Hubbard originariamente raggiunse fama e successo con le eccellenti musiche sviluppate per giochi su C64. Alcuni classici da lui "musicati" sono: *Crazy Comets, Commando, Thing on a Spring, Sanxion e Delta.

Andrà bene un calcio da questa distanza?

Venite più vicini ragazzi, è stato chiamato un "Huddle"...

COLUMNS

"Se potessi avere mille colonne al mese..."

Colums: una combinazione è stata raggiunta e i quadrati scompaiono

Argh! Scusate, ma quando sento questo nome mi ritorna in mente la faccia sogghignante di Julian Rignall al CES di Londra dello scorso settembre: infatti *Columns* su Megadrive era il gioco scelto dalla squadra inglese per il Campionato Internazionale di Videogiochi (vedi K22).

Bando ai brutti ricordi e passiamo a questa versione per il fratellino "minore", il Sega Master System, che è anch'essa leggermente minore sotto tutti gli aspetti, ma mantiene un'interessante giocabilità, grazie ad una quantità di opzioni.

Columns è un clone di *Tetris*, ma si discosta dall'idea base in maniera discretamente originale: invece di riempire una riga orizzontale per eliminarla dal campo di gioco, qui bisogna comporre una "colonna" di almeno tre pezzi con il medesimo colore con qualsiasi orientamento (orizzontale, verticale e obliquo).

Logicamente più sono i pezzi esclusi con una combinazione, maggiore è il punteggio che si realizza, ragion per cui è più redditizio riempire il "catino" di gioco con un certo criterio in maniera tale da fare delle serie a cascata (cioè una dopo l'altra con lo stesso pezzo sceso), come è ben evidenziato anche dal demo del gioco.

Il pezzo che scende è sempre formato da tre quadratini (o altro simbolo), disposti verticalmente, che possono essere di differenti colori; per variare l'ordine di questi dobbiamo utilizzare i due pulsanti a disposizione (uno fa salire i colori, l'altro li fa scendere) prima che il pezzo stesso raggiunga il fondo dello schermo o l'ammasso di materiale che abbiamo già depositato.

Ci sono due modi di gioco: l'ORIGINAL, il cui scopo è di far punti, e il FLASH, nel quale dobbiamo raggiungere il pezzo che lampeggia in fondo allo schermo nel più breve tempo possibile.

Possiamo scegliere fra tre livelli di difficoltà e cinque tipi di rappresentazione grafica dei pezzi; inoltre l'Original ha dieci livelli di velocità di discesa dei pezzi e il Flash dispone di otto righe di partenza.

Entrambi i modi si possono giocare da soli, in due alternati (cioè muovendo un pezzo ciascuno nello stesso "budello") o in due, su un certo numero di match (da tre a nove), giocando separatamente.

Tutto ciò assicura quindi la possibilità di giocare con il livello più consono alle proprie capacità e di sfidare gli amici anche a livelli differenti, allenando nel contempo la "visione periferica" che permette di vedere il pezzo successivo a quello che stiamo pilotando.

http://speccy.altervista.org/

Se avete un Lynx comprate *Klax* a scatola chiusa. Garantisce K.

KLAX

L'ATARI sfrutta al massimo il potenziale del Lynx.

K *lax*, come molti di voi già sanno, è un rompicapo-dinamico vagamente simile a *Tetris*, ma il risultato è lo stesso: una volta che cominciate a giocarlo è difficile riuscire a smettere.

Una serie di mattonelle colorate simili alle caramelle Charms scendono dall'alto dello schermo rotolando su una pedana divisa in cinque corsie. Voi comandate un cestello, collocato alla base della pedana, con il quale dovete raccogliere le mattonelle e disporle in modo da completare l'obiettivo di ciascun livello, che consiste nel formare un certo numero di "klax" (file di tre mattonelle dello stesso colore) verticali, orizzontali o diagonali oppure fare un dato numero di punti o ancora collocare al loro posto un certo numero di mattonelle. I klax verticali sono i più facili e valgono soltanto 50 punti, quelli orizzontali 1000 e quelli diagonali 5000. In alcuni livelli, se volete strafare, potete cercare di formare una grande "X", ottenendo un bonus di 500.000 punti e passando direttamente di 50 livelli. Il cestello ha una capienza massima di cinque mattonelle ed è possibile "rispedire" sulla pedana le mattonelle che non servono in quel momento, guadagnando tempo e spazio preziosi.

Come con *Tetris* potete partire dal livello 1 e perdere tutta la giornata cercando di arrivare ad un livello a due cifre, oppure partire subito dal livello 21 e perdere tutta la giornata per arrivare al livello 26. Da qualunque livello partiate, comunque, scordatevi di poter riuscire a prendere in mano il gioco e smettere quando volete. *Klax*, è un gioco pericoloso, anzi, pericolosissimo: ho portato a casa il Lynx per il week-end, con i quattro nuovi giochi disponibili, e non sono riuscito, tanto e giocabile e irresistibile, a caricarne nessun'altro oltre a *Klax*.

Ma non è tutto. La musica e gli effetti sonori sono da urlo. Per non parlare delle voci digitalizzate che introducono le "wave" o livelli e degli urletti, esclamazioni di disappunto e applausi digitalizzati che sottolineano le varie fasi del gioco. Basterebbero da soli a giustificare il prezzo della cartuccia. Se pensavate che il Lynx non ha futuro, giocate a *Klax* e ricredetevi.

MS. PAC-MAN

La "signorina" più impertinente dell'universo dei videogiochi imperversa ancor più sul Lynx

Q uando questo coin-op vide la luce, nel lontano 1982, i milioni di fan della pallina più famosa del mondo ebbero un sussulto che ben presto si concretizzò in qualcosa di più di una sensazione: la certezza che dietro quell'ineffabile sorriso si celasse uno dei personaggi più maligni dell'universo dei videogiochi.

A quei tempi infatti erano già diffusi diversi pattern per affrontare con successo ogni livello di *Pac-man*, compreso quello della nona chiave (nel quale i fantasmi non si trasformavano più!), e fu quindi un trauma scoprire che la nuova versione al femminile era completamente libera: per i primi secondi di gioco i fantasmi vagavano nel labirinto casualmente, in maniera non influenzabile dal nostro movimento, come invece accadeva nel progenitore.

Inoltre "quel" *Ms. Pac-man* era basato su quattro tipi di labirinto, altra novità che mandò in crisi i giocatori, che impiegarono molto tempo per riuscire a individuare alcune strategie valide per raggruppare i fantasmi.

Questa versione per il Lynx va addirittura al di là del coin-op, perché oltre ad offrire l'opportunità di riprovare le medesime emozioni, avendo un "set" di labirinti identico agli originali, ci "torturerà" con un secondo "modo" che contiene altri VENTUNO labirinti ancora più larghi!

La mitica *Ms Pacman* torna alla grande sul Lynx.

Lo scopo del gioco non cambia: bisogna mangiare tutti i puntini disseminati nel labirinto senza farsi intercettare dai quattro fantasmi, ai quali possiamo dare la caccia solo per pochi attimi, quando cambiano colore perché abbiamo raccolta una pillola (sono i quattro "puntoni" posizionati negli angoli di ogni quadro).

Si fanno punti mangiando i puntini, le pillole, i fantasmi trasformati e i bonus che compaiono dopo aver mangiato un tot numero di puntini (guardate il punteggio!), caracollando per un breve lasso di tempo attraverso lo schermo.

La novità presente nel secondo "modo" è un bonus a forma di saetta che compare dopo alcuni secondi e che ci dà l'opportunità di andare molto più veloci dei fantasmi per circa una quindicina di secondi.

Che dire di più? Il gioco è perfido, e molto, ma forse in questo caso risulterà persino peggiore il comando: la pulsantiera risulta infatti per molto tempo quasi ingovernabile... ma chi la dura, la vince!

SUPPLEMENTO a K n° 23 DICEMBRE 1990 L5000

K SPECIALE CONSOLE

MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

38 RECENSIONI
26 ANTEPRIME

MEGADRIVE
super hang-on • cyberball • golden axe

LYNX
electrocop • blue lighting

NINTENDO
batman • tetris • blades of steel • silent service

SEGA
super monaco GP • impossible mission • paperb...

... batman • qix • alleyway

http://speccy.altervista.org/

Pipe Dream è immediatamente diventato uno dei miei giochi preferiti per Gameboy. Possiede quel certo non so che di assuefazione e di coinvolgimento in quantità enormi. Il gioco interesserà a chiunque sia in grado di progettare in modo logico reti fognarie sotto stress. Pensate di essere capaci a tirar fuori quel guizzo di creatività idraulica un attimo prima che il flooz coli fuori? C'è un solo modo per saperlo.

K VOTO **910**

G 2 · QI 6 · A 2 · FK 8

GAMEBOY

Essenzialmente identico a tutte le altre versioni, *Pipe Dream* per Gameboy comprende un paio di modifiche secondarie, la più importante delle quali è l'esclusione degli schermi bonus (che sono stati sostituiti da animazioni d'intermezzo piuttosto noiose che non si possono evitare). Non si può vedere il pezzo sotto il "cursore" e, ancor peggio, bisogna reinserire la password ogni volta che si vuole giocare. Comunque, si possono unire due console per giocare contemporaneamente con un amico.

PIANO DELLE USCITE

GAMEBOY	L50000cart	USCITO

PIPE DREAM

Seguite la corrente del vostro Gameboy

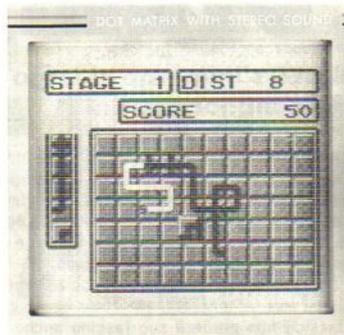
Il Gameboy sta per essere invaso da un viscido liquido verde chiamato "Flooz", a meno che non riusciate a deviarne il percorso mediante un sistema di tubature adeguato. Un altro rompicapo d'azione semplice ma tragicamente coinvolgente che aspetta solo di impegnare ogni secondo del vostro tempo libero.

Il luogo di costruzione è un'arena divisa in 10x7 quadrati. Ogni quadrato può contenere una sola sezione di tubo e il compito del giocatore è di costruire una tubatura attraverso la quale far fluire il flooz. Le sezioni di tubo disponibili entrano sullo schermo automaticamente da sinistra. Questi tubi si dividono essenzialmente in angolati, a croce, verticali e orizzontali.

Si piazza semplicemente l'ultimo pezzo di tubo sulla griglia per creare una conduttura. Se si formano dei loop, dei tubi ad anello, si ottengono punti premio. Gli errori si possono correggere - in cambio di punti e di preziosissimo tempo. Un indicatore di distanza funge da limite di tempo e se il flooz sta ancora fluendo nei tubi quando questo raggiunge lo zero si può passare al livello successivo. *Pipe Dream* è diviso in 36 quadri.

K gioco K

Nei livelli avanzati del gioco cominciano ad apparire ostacoli che non possono essere distrutti, bacini che rallentano il flooz e pezzi di tubo marchiati con frecce (attraverso i quali il flooz non può muoversi in controsenso).

Pipe Dream è il tipo di gioco che può rovinare i rapporti interpersonali. Ora scusatemi un attimo: vado a fare un'altra partita.

Stendete giù quei tubi velocemente, o saranno guai!

FATTI FLUIDI *Pipe Dream*, che si chiama *Pipe Mania* in Europa, è stato scritto per Gameboy dalla Bullet-Proof Software - la stessa gente che ci ha dato la conversione per Gameboy di *Tetris*. La Assembly Line ha fornito gli schemi di gioco originali, con la Entertainment International e la Lucasfilm Games che hanno contribuito con le loro idee per i livelli e la presentazione.

BOULDERDASH

La VICTOR MUSICAL INDUSTRIES produce una miniera d'oro per Gameboy

La grafica magari non avrà le dimensioni e il colore dei suoi cugini su computer, ma l'importantissima giocabilità è stata trasferita senza problemi.

Rockford, il tenero personaggio del classico gioco per C64 della First Star Software, *Boulderdash*, è risorto su Gameboy grazie a un importante produttore giapponese per console. Ma è bello anche in monocromatico?

Si guida Rockford mentre scova diamanti in un labirinto con scorrimento a quattro direzioni composto di caverne, desolate pianure artiche, giungle e ambienti subacquei prima che il tempo a disposizione finisca. Mentre ci si scava un percorso nel terreno certi ostacoli, come i muri, bloccano il giocatore. Scavando la terra sotto un masso questi vi cadrà in testa. Se ci si dovesse trovare sul percorso di un diamante o di un masso che cade, la logica conseguenza sarebbe quella della perdita di una vita. Avanzando nel gioco si incontrano malvagie farfalle (?) che inseguono il protagonista cercando di ucciderlo con il loro tocco mortale ed amebe che possono essere un aiuto quanto un fastidio.

Questa versione si suddivide in quattro zone separate: le caverne originali, l'artico, la giungla e il mare. Questo cambiamento è stato fatto solamente per questioni puramente estetiche, poiché ogni oggetto o personaggio svolge le stesse identiche funzioni indipendentemente dalla forma che assume. Al posto dei noiosi massi ci sono pinguini, capanne, statue dell'Isola di Pasqua e mascelle scattanti.

K gioco K

Rockford per Gameboy è leggermente più veloce del suo cugino su C64, il che viene comodo per togliersi dalle situazioni peggiori. Il gioco è pieno di opzioni fra le quali cinque livelli di difficoltà e la possibilità di unire due console portatili.

Non avrete nessuna voglia di mettere giù il gioco dopo "solo" 15 minuti di partita. Come *Tetris* o *Pipedream*, *Boulderdash* è d'obbligo per gli appassionati dei rompicapo dinamici. Nessuno è mai riuscito a superare lo stile di *Boulderdash* in sei anni d'esistenza. Chi sta cercando ungioco coinvolgente e "longevo" dovrebbe senz'altro provare *Boulderdash*. Giochi come questo sono i classici dei classici.

K VOTO **908**

G 3 · QI 6 · A 1 · FK 7

GAMEBOY

Non vi verrà voglia di comprare *Boulderdash* per la sua grafica o il suo sonoro; è la giocabilità che conta in *Boulderdash*. La Beam Software, vecchia casa di software australiana, ha solo giocato un poco con le caratteristiche dell'originale. La nuova opzione per la visione panoramica è molto utile. Mi è mancata la strana musica iniziale delle versioni C64 e Atari - beh, non si può avere tutto dalla vita!

PIANO DELLE USCITE

GAMEBOY	L50000cart	USCITO

Evitate i massi e troverete i diamanti - è così semplice da esser bello!

http://speccy.altervista.org/

SILENT SERVICE

Il NES s'immerge al largo del Giappone.

Un'accoppiata di nomi che è già una garanzia: MICROPROSE, produttrice del gioco originale per Commodore 64, Spectrum, ecc., e di molte altre valide simulazioni e KONAMI, creatrice di centinaia di favolosi coin-op e di questa versione per la console Nintendo.

Silent Service è un videogioco che ha ormai diversi anni sul groppone, ma come ogni buon classico non perde il suo fascino anche a distanza di tempo.

Si tratta di vestire i panni di un indomito capitano nelle cui mani è affidato uno di quei sottomarini che "affossarono" letteralmente l'Imperiale Marina Militare Giapponese nell'ultimo conflitto mondiale.

Ci ritroviamo quindi nelle acque turbolente del Sud Pacifico, praticamente nella zona compresa tra Australia e Giappone ed abbiamo la possibilità di sfruttare uncorso d'addestramento completo per poterci ben destreggiare poi anche nelle situazioni più intricate.

I livelli di gioco sono infatti tre: con il primo avremo a nostra completa disposizione quattro vecchie "carcasse", sulle quali potremo infierire a volontà, il che ci permetterà di prendere confidenza con i comandi, che per il NES utilizzano entrambi i joypad.

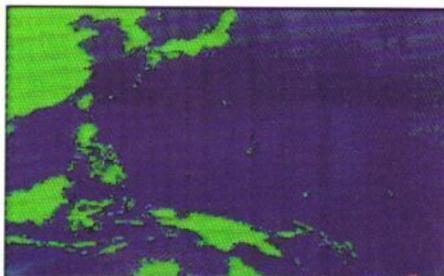
Non è un grosso problema affrontare subito il combattimento vero e proprio, ma è sicuramente opportuno almeno alternarlo con l'esercitazione, perché solo così avremo tempo e modo di affinare la tecnica di attacco.

Il secondo livello di gioco ci permette di passare finalmente all'azione, attaccando un convoglio in navigazione: il gioco offre sei varianti grazie alle quali possiamo sbizzarrirci con ogni tipo di tattica.

Passiamo infatti da un attacco ad un cargo scortato, che procede a velocità sostenuta al largo delle coste del Giappone, a quello ad un piccolo convoglio senza scorta nei pressi della Nuova Guinea, in aiuto del quale però sta arrivando un cacciatorpediniere (bisogna quindi operare un "blitz" velocissimo).

Oppure possiamo avventurarci nel Borneo, alla caccia di una preziosissima petroliera (una delle ultime in circolazione!) cercando di utilizzare il favore delle tenebre.

Sempre di notte si svolge un'altro attacco al largo del Giappone, mentre non lontano dalle Filippine abbiamo invece il problema di agire in pieno sole; ma il culmine della difficoltà si raggiunge nei pressi del Mar della Cina, dove dobbiamo affrontare ben tre navi di scorta.

E quando ci sentiamo pronti, possiamo avventurarci nel terzo livello, il pattugliamento vero e proprio: partiamo da una base e abbiamo due mesi di autonomia (di carburante) per scovare più convogli possibili, per tornare poi a una delle nostre basi, ove riceveremo il giusto encomio, in proporzione al "tonnellaggio" affondato.

La mappa per individuare i nemici e la direzione da prendere.

Dal periscopio potete selezionare tutte le operazioni del perfetto sommergibilista.

Ma tutto ciò non è ancora abbastanza: ogni missione può essere variata regolando alcuni fattori che determinano il "livello di combattimento". Questi ultimi sono la Visibilità (normale o limitata), il Movimento dei convogli (rettilineo o a zig-zag), l'Affidabilità dei siluri (alcuni potrebbero non esplodere!), la Possibilità (o meno) di effettuare la riparazione in navigazione dei danni subiti in combattimento, la Presenza di cacciatorpedinieri esperti e i Convogli nascosti (cioè fuori dalla portata del nostro radar).

Logicamente il livello di combattimento è prioritario rispetto al tonnellaggio per essere inseriti nel "tabellone" dei migliori comandanti: quindi chi non risica, non rosica... Per quanto riguarda i comandi, sarebbe troppo lungo descriverli tutti, per cui vi rimandiamo al libretto di istruzioni.

Vi basti sapere che: si può viaggiare ad una velocità massima di 20 nodi, ci si può immergere fino a circa 500 piedi (attenti alla quota-periscopio), disponiamo di un completo sistema di puntamento automatico, di una complessa strumentazione (14 pezzi) e di quattro velocità del tempo, solo per enumerare le cose più importanti.

Per concludere possiamo dire che *Silent Service* possiede il pregio di essere divertente e giocabile in maniera abbastanza immediata, cosa non troppo comune tra i simulatori in genere, ma nel contempo è in grado anche di soddisfare i giocatori più smaliziati che desiderano qualcosa di veramente aderente alla realtà.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Alla KONAMI portano occhiali di Tartaruga...

"Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, heroes in a half shell, Turtle Power! They're the wordl's most fearsome fighting team. They're heroes in a half shell and they're green. When the evil Shredder attacks, these turtle boys don't cut a no slack. Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, Teenage Mutant Ninja Turtles, heroes in a half shell, Turtle Power!"

Anche se non conoscete l'inglese, scolpitevi in mente questo motivetto. Le Tartaruge Ninja Adolescenti & Mutanti sono ora in azione sul mutante della Nintendo, il Gameboy. La giornalista d'assalto April O'Neil è stata rapita dal malvagio Shredder e dai suoi complici crudeloidi del Foot Clan. Nel ruolo dei quattro eroi dai nomi rinascimentali dovete salvare April. *Teenage Mutant Ninja Turtles* è un adventure arcade che si sviluppa su cinque livelli a scorrimento parallattico orizzontale ricchi di arti marziali. Ogni livello è diviso in tre parti con un robusto cattivone di fine livello nella persona di uno dei boss del Clan Foot, come Be Bop o Rock Steady. Ed alla fine non può mancare il testa a testa con Shredder in persona.

Ogni tartaruga impugna la sua arma preferita ed ha in dotazione una scorta illimitata di Shuriken, stelle d'acciaio da lancio. Leonardo (spada) è il capo; Donatello (bo stick) è il genio della meccanica; Raffaello (sais) è gelido ma rozzo; Michelangelo (nunchuko) è un allegrone. Le Tartarughe Mutanti hanno un gran numero di mosse a loro disposizione: saltano, si inchinano, lanciano le shuriken e colpiscono duro con l'arma che tengono in pugno. Più il bottone di salto viene tenuto premuto, più in alto salterà la tartaruga. È perfino possibile cambiare direzione mentre ci si trova a mezz'aria.

Dentro a un guscio, con il meglio del meglio...

Il gioco è ambientato in diverse locazioni della città, come autostrade, fogne, fiumi infestati da piranha ed il grande complesso sotterraneo Tecnodrome. Forza, Tartarughe. I vostri nemici sono un assortimento di punk. Questi includono Foot Soldier, Mouser (un grande uccello bipede meccanico privo di ali), Road-Kill Rodney (androidi su monociclo armati di fruste elettriche), Trasporti Tubolari (scatole volanti apoidi), Be Bop (cinghiale mutante), Rock-Steady (rinoceronte mutante) e Baxter Stockman (un inventore mezzo pazzo e mezzo mosca; citazione da quale film...?). Ben corazzate, le Tartaruge devono inoltre stare attente a fenomeni mortali come massi che cadono sulla testa, macigni rotolanti, piranha, pipistrelli e dardi di elettricità.

All'inizio ogni Tartaruga ha a disposizione otto punti-vita. Ogni volta che che viene colpita un punto è perso. Quando il totale scende a zero la Tartaruga viene catturata. Tocca quindi alla Tartaruga successiva tentare di salvare il salvabile. Magici poteri della pizza: raccogliendone i succulenti tranci sparsi qua e la si riguadagnano punti-vita!

Nel gioco sono contenute tre sequenze bonus. Per attivare queste sequenze segrete occorre passare su particolari punti dello schermo. Per esempio, nella sequenza segreta numero tre bisogna colpire con un mirino delle sfere che schizzano qua e là per lo schermo. Colpendo sei sfere si vede reintegrare la propria riserva di punti-vita. *Teenage Mutant Ninja Turtles* è più fuori di testa di *Mai dire Banzai*. Buona Fortuna, e... Cowabunga.

LICENZE PREMIO

http://speccy.altervista.org/

ALTER EGO

Quali sono i classici del divertimento elettronico? Quali programmi hanno lasciato una traccia indelebile nel mondo dei videogiochi? Questo mese K inaugura una nuova serie rispolverando un gioco che permette di vivere un'esistenza alternativa.

Duurante la metà degli anni ottanta la Activision lanciò una serie di programmi molto originali, per non dire bizzarri. Fecero infatti la loro comparsa giochi come *Zenji*, in cui si entrava in comunione mistica con il proprio computer (*maa-an*) e *Little Computer People* basato su un'idea completamente nuova del concetto di giocabilità.

Uno dei più strani fu sicuramente *Alter Ego*, un gioco di ruolo basato sulla vita di ogni essere umano. Creato dallo psicologo Peter J. Favaro, il programma incoraggiava il giocatore a prendere delle decisioni morali e a farsi coinvolgere emotivamente dal gioco. Il concetto fa apparire immature e superficiali tutte le odierne conversioni di sparatutto e simili, in cui il solo obiettivo è scatenare la produzione di adrenalina.

IL GIOCO DELLA VITA

Il vantaggio di un'autobiografia computerizzata è che si può partire da una qualsiasi delle sette fasi della vita. Si può rivivere solo la propria infanzia oppure saltare l'adolescenza e gettarsi a capofitto nel periodo adulto. Ma per assaporare a pieno l'intera esperienza è consigliabile cominciare dalla nascita, dal momento in cui ci si trova comodamente rannicchiati nel ventre della propria madre.

Il manuale di Alter Ego sottolinea che si tratta solo di un gioco, di un'opportunità per vivere un'esistenza alternativa senza correre rischi. Vi siete mai chiesti che razza di giovane teppista avreste potuto essere? Allora provate a vivere per le strade, a far impazzire i vostri genitori, a farvi bocciare agli esami e a divertirvi come dei matti mentre correte verso una morte prematura.

Alcuni giocatori invece preferiranno vivere secondo la propria personalità ottenendo una prognosi per gli anni a venire. Si comincia con il rispondere ad alcune domande poste dal computer, che formeranno una specie di profilo personale. In questo modo il programma avrà qualcosa su cui basarsi quando dovrà valutare la consistenza di alcune nostre azioni future.

Viene quindi il momento di cominciare a selezionare le icone presenti sullo schermo, che proporranno varie scelte ed esperienze di vita. Si può scegliere quale area del personaggio sviluppare, così per esempio il giovane che non guadagna abbastanza potrebbe selezionare l'icona "Vocazione" per cercare di arrotondare lo stipendio. Al contrario, se c si è calati nei panni di un giovane teppista, è meglio concentrarsi su aree edonistiche come le relazioni lasciando perdere la scuola.

Selezionando un'icona appare la descrizione di una situazione e vengono proposte differenti risposte. Gli eventi sono stati accuratamente scelti dal dottor Favaro e rispecchiano le tipiche esperienze formative che ognuno di noi può essersi trovato a vivere. È veramente affascinante vivere esperienze future (come l'abbassamento di alcune facoltà durante la vecchiaia) o situazioni da tempo dimenticate (come la limitata comprensione del mondo durante l'infanzia).

Esperienze e Scelte si distinguono fra loro in quanto le prime sono selezionabili una sola volta, mentre si può tornare più volte sulle seconde. Per esempio, durante l'infanzia si potrebbe selezionare un'esperienza familiare e scoprire che nostro padre ci ha chiesto di aiutarlo a pulire il cortile mentre preferiremmo guardare la televisione. Comunque si decida di comportarsi, questo evento non verrà mai più riproposto e bisognerà scontare le conseguenze della decisione.

Nell'adolescenza si può selezionare varie volte una scelta "a rischio" per vedere quanto in là ci si può spingere per guadagnare l'ammirazione del gruppo o la sicurezza in sé stessi. Le Scelte di Vita permettono di fissare degli appuntamenti, sposarsi, comprare una casa e metter su famiglia. Alla fine di ogni ciclo verrà presentato un breve resoconto della situazione attuale.

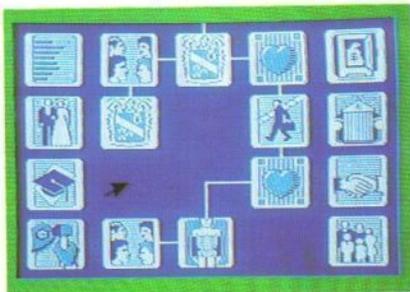
Come in tutti i giochi di ruolo, più viene usata l'immaginazione e più il gioco diventa coinvolgente. Una volta stabilito un legame emotivo con il personaggio, la volontà di riuscire a raggiungere certe mete fa dimenticare gli altri giochi. Trovare l'anima gemella può essere difficile, ma perderla durante la vecchiaia è veramente straziante.

In questo programma c'è davvero la vita intera e malgrado Peter Favaro insista che si tratta solo di un gioco si può imparare qualcosa su sé stessi se si gioca nel modo appropriato. E per provare qualcosa di veramente diverso, siccome erano disponibili versioni maschili e femminili, si può persino sperimentare la vita vista dall'altro sesso!

CERCASI CANDIDATI PER L'ALBO D'ORO

Come fa un gioco a candidarsi per questa rubrica? Potrebbe essere stato un best seller ai suoi tempi, ma anche un gioco sottovalutato e denigrato. Certamente è stato il migliore nel suo campo, dal punto di vista creativo o tecnico: quindi niente cloni, anche se ottimi. Inoltre, deve possedere una grande longevità, deve essere un programma che si possa giocare per anni, non solo per settimane. Se avete qualche suggerimento, scriveteci al solito indirizzo (Vedi Sommario).

Il gioco si basa principalmente sul testo e su domande con risposte multiple, ma una splendida presentazione e un soggetto così originale trascendono la limitatezza di alcune scelte.

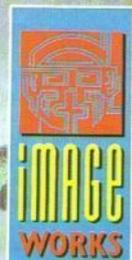
La mappa presenta un percorso attraverso le varie età dell'uomo (o della donna, non c'è discriminazione in *Alter Ego*). Non ci resta che scegliere un'icona per sperimentare le gioie ed i traumi della vita.

TESTAMENTO E ULTIME VOLONTA'

Purtroppo la Activision ha tolto dalle proprie liste *Alter Ego*, il che significa che il gioco non è più disponibile in nessuno dei suoi quattro formati (C-64, PC, Macintosh e Apple II). Il che è tragico, in quanto questo è un gioco veramente diverso dagli altri. A prescindere da come siano andate le vendite cinque anni fa, sicuramente il più maturo utente degli anni novanta avrebbe dato un giudizio positivo ad un prodotto serio come questo.

Pensate solo alle potenzialità di una versione per CD-ROM, con una maggiore varietà di esperienze e scelte di vita e un più stretto legame tra gli eventi (un difetto del programma originale era che un'esperienza vocazionale poteva essere inconsistente con il lavoro scelto, per esempio). A parte questo, *Alter Ego* è l'avventura con la A maiuscola: niente draghi e segrete ma solo voi e la vita (se vi sembra poco, andate a farvi visitare dal dottor Peter J. Favaro...).

http://speccy.altervista.org/

CAPTIVE

Quanti soldi ha fatto la SIP con le chiamate dei lettori disperati per questo gioco? Beh, da questo numero le entrate della società telefonica dovrebbero diminuire parecchio, perché K da il via alla soluzione completa del gioco della Mindscape che tiene prigionieri (pessima questa!, ndr) così tanti giocatori...

Ognuna delle dieci basi che dovrete distruggere per poter scappare dalla vostra prigione spaziale, ha un proprio design ed è popolata da differenti specie di alieni. Prima di poter entrare in una qualsiasi delle basi, dovrete aprirvi la strada sulla superficie del pianeta.

Il primo livello, una volta che avete imparato a padroneggiare i comandi dei droidi e della vostra valigetta, si dimostrerà molto semplice. Esso racchiude 10 basi medio-piccole e una stazione spaziale relativamente semplice in cui siete imprigionati. Un giocatore normale (nel senso che non passa le notti davanti al monitor...) dovrebbe riuscire a finire il primo livello dopo un paio di settimane.

Dovete atterrare sul pianeta Butre (coordinate 008W 072N). Zoomate sul pianeta e cliccate su di esso. Quindi cliccate su **Orbit** e lo Swan (il mezzo spaziale dei droidi) attraverserà lo spazio e si metterà in orbita attorno al pianeta. Mentre la nave sta viaggiando, è un'ottima idea inizializzare i vostri robot. Cliccate con il pulsante destro sull'icona di "status" di un robot, per poter vedere l'inventario; prendete il chip e posizionatelo sul cervello del droide. Così potrete inizializzare il processo di identificazione dei droidi: dando un nome a un robot, esso potrà avere un valore per saggezza, forza e destrezza.

Quando lo Swan è giunto a destinazione, premete di nuovo il pulsante destro per eliminare la finestra di inventario, e cliccate prima sulla parte bianca della superficie (la terraferma) e quindi su **Land**.

Una volta che il modulo è atterrato, potrete vedere la superficie del pianeta. Fate un giretto per imparare a controllare il vostro gruppo prima di tentare di entrare nella base. Non entrate in acqua, perché è molto doloroso!

Per entrare nella base, andate davanti alla porta a diaframma: sulla sinistra c'è una *Clipboard* sui cui è scritta la combinazione di tasti da premere per aprire la porta. Apritela e entrate nella base, dove troverete dell'esplosivo e un'altra *Clipboard*. Per proseguire verso la prima area della base, dovrete utilizzare il comando **PUSH**, che si ottiene premendo la freccia del comando **FORWARD** con il pulsante destro del mouse.

- Esplorate TUTTO il livello, esaminando ogni angolo e ogni ramificazione, e aprendo tutte le mensole che trovate.
- Raccogliete ogni sacchetto d'oro che viene lasciato dagli alieni quando vengono eliminati. Utilizzate l'oro per comprare e riparare i vostri oggetti. Se una parte del corpo di un droide è danneggiata, riparatela nei negozi.
- Nella prima base vi conviene aumentare solo il livello di combattimento a mani nude (**BRAWLING**): questo renderà più facile menare le mani, anche perché in questo livello i nemici non sono poi degli ossi duri. Se decidete di comprare un'arma, vi consigliamo la *Ball*: è riutilizzabile e divertente.
- Le periferiche si installano nei droidi e sono visualizzabili attraverso i monitor in alto; una periferica molto utile in questa base è il *Route-Finder*, ma si può trovare in un solo negozio, quindi dovrete cercarla. È classificata con un generico "Optic", insieme ad altre sei diverse periferiche, quindi se comprate l'Optic sbagliato, rivendetelo al negoziante.
- Tutti i negozi all'interno di una base funzionano con un sistema bancario in comune. Questo permette al giocatore di lasciare tutto l'oro trovato in un negozio e di spenderlo in tutti gli altri. Comunque, ricordatevi di riprendervi il vostro metallo giallo prima di far saltare la base, perché altrimenti vi ritrovereste al verde!

Captive

- Cercate il professore nella stanza del computer per sapere il nome del pianeta successivo. Eliminatelo per trovare la password per il computer. Accendete il terminale cliccandoci sopra, e inserite la password, per poter avere il *Planet Probe*. Raccoglietela (pesa molto, quindi scegliete con oculatezza il droide che dovrà portarla) e sarete pronti per distruggere la base.
- Il primo livello è molto semplice, quindi sfruttatelo per esercitarvi nella distruzione degli alieni e per accumulare esperienza. Utilizzate l'esperienza di ogni droide per aumentare le diverse abilità. Spendete il denaro per comprare periferiche, palle da difesa e mine, che sono abbastanza comode. Utilizzate l'oro anche per riparare gli arti danneggiati degli androidi.
- Dopo aver esplorato la base, andate dove ci sono i generatori e fateli esplodere. Ora toglietе il disturbo molto velocemente e tornate alla porta d'ingresso, servendovi del *Route-Finder*. Cliccate sulla porta per entrare nel corridoio. Utilizzate la combinazione di prima per uscire verso la salvezza, ma, una volta fuori, non girovagate, perché la base sta esplodendovi attorno!
- Tornate al modulo e cliccate su **UP** per entrarvi. Ora potete tornare nello spazio. Posizionate il *Planet Probe* sulla mappa planetaria e osservatelo mentre trova la seconda base. Atterrate la dove nessun uomo, pardon, droide è giunto prima e continuate le vostre avventure. Buona fortuna!

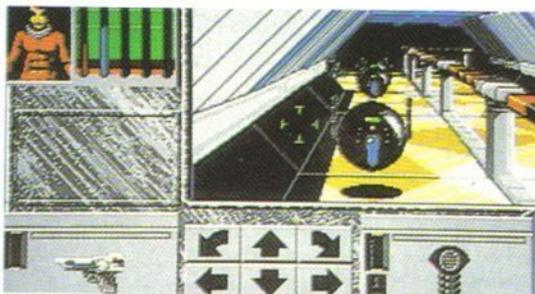
CONSIGLI CAPTIVE

- Raccogliete tutto l'oro lasciato dagli alieni morti.
- Aprite tutte le mensole che trovate; se sono lì, c'è una buona ragione.
- Una volta che avete distrutto i generatori, le porte non funzioneranno più, quindi lasciatele aperte.
- Anche le prese di corrente, dopo la distruzione dei generatori, non riceveranno più energia, quindi saziatevi a sufficienza prima di azionare l'esplosivo.
- Assicuratevi di essere ben equipaggiati e armati, con tutti gli arti a posto e pieni di energia, prima di lasciare la base, perché potrebbe passare un bel po' di tempo prima di incontrare un nuovo negoziante.
- Utilizzate le prese di corrente come armi.
- Gli androidi con un alto livello di destrezza colpiscono più duramente e meglio.
- Gli androidi con un alto livello di saggezza acquisiscono più punti esperienza.
- È consigliabile tracciare delle mappe molto accurate.
- Inizializzate tutti gli androidi.
- Non lasciate mai una base senza aver prima preso il *Planet-Probe*.
- Lanciando gli oggetti pesanti, infliggerete molti danni ai nemici, ma alcuni oggetti sono troppo pesanti per essere lanciati.
- Ricordatevi di aumentare i livelli di abilità dei vostri droidi (molto importante nelle prime fasi dell'avventura, quando è semplice far salire il livello d'abilità dei droidi).
- Salvate frequentemente, utilizzando tutte le aree possibili su un disco, in modo da non dover rifare tutto da capo se fate qualche errore come chiudervi in una base.
- Le porte verdi a diaframma non si apriranno finché non avrete distrutto i generatori.
- Quando ingaggiate un combattimento, non state fermi, ma spostatevi, utilizzando gli ostacoli come angoli, porte o muri semi-mobili per attaccare di sorpresa o stritolare gli avversari.
- Utilizzate il *Keypad* per spostarvi più rapidamente.
- Compilate una lista di ciò che ogni negozio vende - è molto importante per risparmiare un po' di oro.
- Posizionate il leader in seconda fila, in modo che ci siano meno possibilità che gli venga distrutta la testa.
- Evitate di essere intrappolati tra due gruppi di alieni o sotto un muro semi-mobile.

"Non so cosa sia, ma è orribile e affamato..."

XENOMORPH

Livello 7
Arrivate sino all'area di *Maintenance*, distruggendo il robot strada facendo. Prendete tutti i chip che vi servono ed eliminate i droidi. Raccogliete anche tutti i caricatori RL e la granata. Raggiungete la scala M, ricaricate le vostre armi e scendete (a proposito, nei livelli inferiori, le chipcard non sono necessarie, quindi vi conviene lasciarle qui per guadagnare un po' di spazio nell'inventario). Salvate la partita.

Livello 8
Prima di iniziare a raccogliere gli oggetti disseminati per questo livello, è una buona idea fare un giretto per distruggere tutti gli alieni che incontrate - per eliminare i più grossi sono necessarie le mine o le granate.
Prendete la *Card* e la batteria (angolo in basso a sinistra) Raccogliete il laser più potente (che vi conviene usare d'ora innanzi), e la seconda batteria, quindi distruggete le rimanenti uova aliene. Uscite attraverso la scala N.

Livello 9
Cadaveri! Bleah, che schifo (per fortuna non state giocando a *Zombi*...)
Appena entrati, eliminate entrambi gli alieni, e raccogliete la *Card* dal vicino UAG. Lasciate tutte le *Card* vicino alla scala, e visitate l'armeria, dove troverete batterie, caricatori, e proiettili RL. Ricaricate le batterie e scendete attraverso la scala O.

Livello 10
Benvenuti nel dedalo! (anche se non siamo precisamente a Creta...).
Trovate la scala Q e salvate, perché attraversare il labirinto non è un'impresa da poco...
Beh, anche per questo mese è tutto; fino a Marzo dovrete cavarvela da soli!

DRAKKHEN

Attraversare le lande desolate di Drakkhen da soli può essere molto pericoloso, ma per fortuna K prosegue nella pubblicazione del diario di viaggio di Paolo e Andrea Greco...

PARTE TERZA

Prima di iniziare questa parte, un vostro personaggio deve comprare un arco in un negozio. Apritevi la strada fino al Palazzo del Principe Haaggkhen, e, arrivati, lanciate con lo Scout o con il Mago l'incantesimo *Unlock* (assicuratevi di stare abbastanza lontano dal ponte elevatoio, per evitare di raggiungere prematuramente i vostri avi...), e entrate.

Operate sul simbolo più a destra per eliminare il campo di forza. Salite, aprite la porta, entrate nella stanza successiva, e andate a sinistra. A questo punto posizionate il personaggio più debole davanti al gruppo, mentre quello più potente deve essere messo per ultimo - è anche consigliabile far lanciare da un vostro Utente Magico un *Force-Field Spell*, e non rimanere in modo "combattimento".

Ora... (attimo di suspence) entrate nella stanza indicata dalla scritta "Bats" e correte mooolto velocemente verso l'uscita, perché i pipistrelli (non pensavate di trovarci Robin, vero?) diminuiscono rapidamente l'energia del vostro gruppo. Una volta superata la bat-caverna, rientrate nel modo "combattimento" e recuperate le forze con gli spell degli Utenti Magici. Raggiunta la stanza prima di quella chiamata "Fire", disabilitate di nuovo il modo "combattimento".

Ora muovete ogni personaggio singolarmente, lasciando il leader del gruppo per ultimo: è importante tenere ogni personaggio vicino ai muri esterni per evitare un attacco delle fiamme.

Seguite la stessa procedura per la seconda stanza "Fire", raggruppando il gruppo nella stanza seguente. Passate attraverso la porta in basso, e quindi utilizzate il Warrior per aprire la porta a destra. Se è chiusa a chiave, utilizzate lo spell appropriato per aprirla, perché se usate una chiave, dietro la porta non troverete la stanza! Raggiungete la fontana circolare e lanciate uno spell "Light". Posizionate il Warrior davanti alla fontana e selezionate "Operate": il vostro personaggio apparirà in una stanza con due onde.

Correte verso la parte in alto della stanza, raccogliete le armi e le armature, equipaggiatevi e scegliete se combattere o ritirarvi attraverso la porta a sinistra, passando poi per la porta in basso. Fate lo stesso con gli altri personaggi (evitate il combattimento nel caso degli Utenti Magici), ricordandovi che dovete mantenere la luce sulla fontana per far funzionare il Portale.

Oltre la stanza con le onde, si trova il Dungeon principale. Dovrete entrare in questa stanza affinché accadano certi avvenimenti. Quando avrete raggruppato nuovamente il party nella stanza in basso e i personaggi saranno di nuovo in piena forma, rientrate nella stanza del Dungeon principale. Date l'arco al Priest o al Sorcerer e mandatelo nella stanza a sinistra dove troverete un potentissimo *Ghoul*: portatevi dietro alla colonna di destra e iniziate a scagliare frecce contro il *Ghoul*. Nel frattempo lo Scout e il Warrior dovrebbero riuscire a respingere le onde.

Dopo aver eliminato il *Ghoul*, muovete i personaggi lungo il bordo della stanza e passate attraverso la porta in basso. NON prendete l'armatura. Ora potete lasciare il Palazzo e avventurarvi per le distese ghiacciate del Nord... fino alla prossima edizione dei Diari di Drakkhen!

XIPHOS

Yeah! In prima assoluta vi presentiamo la guida al commercio dei Famigerati Programmatori per il nuovo gioco della Electronic Zoo!

"Gli Xiphon non sono molto diplomatici, anzi, accoglieranno ogni pretesto per ingaggiare un combattimento, il che vi costringe a dover lanciare uno o due missili per farli scappare con la proboscide tra le tre gambe. E quando si accorgeranno che non possono più correr dietro ad un umano come voi, state pur certi che se la prenderanno con qualche altra razza di mercante..."

"In ogni caso, se pensate di dover cimentarvi con un War Game tridimensionale, vi state sbagliando di grosso. Il motto per vincere in *Xiphos* è "dividi e comanda".

Basta trovare un gruppo di pochi Xiphon che stanno scambiandosi amichevolmente i reciproci punti di vista con quintali di plasma; localizzate l'elemento più debole e lanciategli un bel missile in fronte (beh, più o meno a quell'altezza, visto che non si sa bene dove sia la fronte di uno Xiphon...). Con il vantaggio della sorpresa, farete più danni di quel pazzo che li attacca frontalmente lanciando dodici missili, ma con tutti gli Xiphon dell'universo che sanno dove si trova."

"Per esempio, prendiamo in considerazione una tipica situazione dello spazio Xiphoniano: una nave Pio di rifornimento in rotta tra due basi subisce un'imboscata da parte di attaccanti Qon. Un caccia Pio viene lanciato subito per investigare. Prima di attaccare, aspettate che i Qon siano colpiti un po' di volte, quindi assalite con luce pesante gli attaccanti."

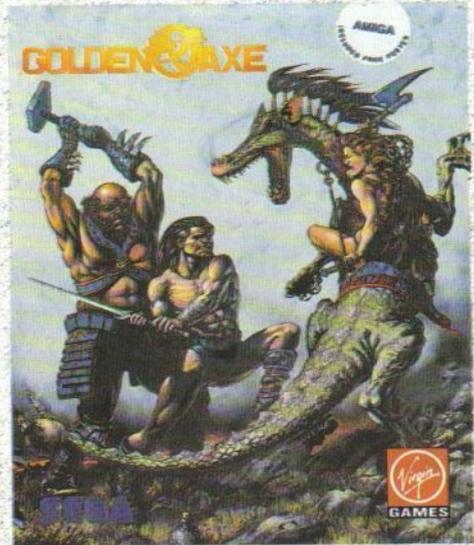
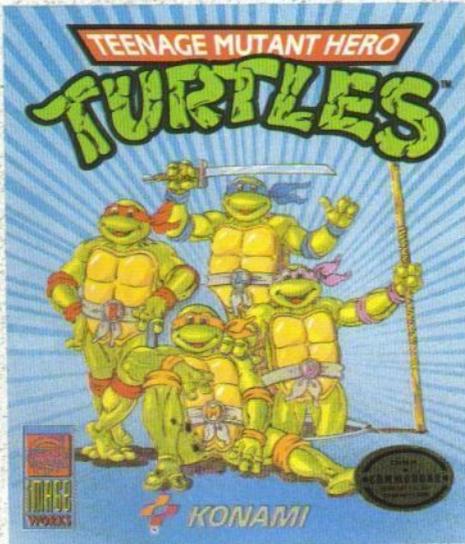
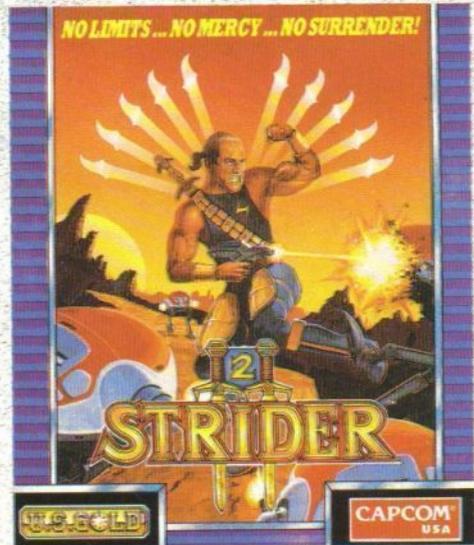
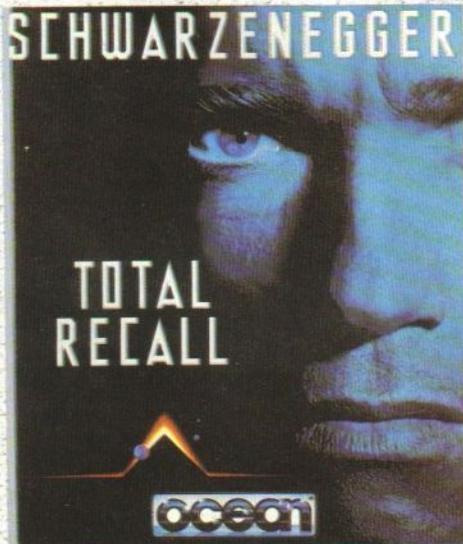
"Risultato? Senza grossi problemi avete guadagnato 85 crediti, insieme alla gratitudine e al rispetto dei Pio."

"Una volta che vi hanno notato, gli Xiphon staranno un po' più attenti, e cercheranno di mettervi addosso i loro tentacoli: una delle tattiche più funzionali che adottano è quella di scappare, rimanendo oltre il raggio delle vostre armi, quindi tornare improvvisamente indietro per scaricarvi addosso

continua a pag 79

LEADER

·DISTRIBUZIONE·

RINGRAZIA CHI HA SCELTO IL MEGLIO

Dutch and Dutch

 ZIONE s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332 - 212

Telefono
Fax
Posta

ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA

ARCADE

1ST PERSON PINBALL 39.000
AMEGAS 15.000
ANARCHY 29.000
AFTER THE WAR 18.000
BADLANDS TELEF.
BACK TO FUTURE II 49.000
BACKLASH 15.000
BLACK TIGER 29.000
BLOCK-OUT 59.000
BOMBER BOB 29.000
CADAVER TELEF.
CAPTIVE 59.000
▶ **CHASE HQ II** **29.000**
CYBERWORLD 29.000
▶ **DEATHTRAP** **45.000**
▶ **DICK TRACY** **49.000**
▶ **DRAGONS LAIR II** **99.000**
DRAGON'S LAIT 109.000
DOMINATION 39.000
EDITION ONE 49.000
ESC. FR. PLANET OF R.M. 25.000
ESCAPE FROM SING. C 99.000
▶ **ESWAT** **29.000**
GHOSTS'N GOBLINS 1 MB 29.000
GOLD OF THE AZTEC 29.000
▶ **GOLDEN AXE** **29.000**
▶ **GREMLINS II** **39.000**
HOLLYWOOD POKER PRO 52.000
INFESTATION 38.000
▶ **INT. WRESTLING GAME MATCH** **TELEF.**
HEROES 49.000
LEAVING TERAMIS 29.000
▶ **LINE OF FIRE** **29.000**
▶ **LOOPZ** **49.000**
JUMPING JACKSON 39.000
KLAX 25.000
LIVINGSTONE II 39.000
▶ **LUPO ALBERTO** **29.000**
MANIX 49.000
MEAN STREETS TELEF.
MIDNIGHT RESISTANCE 29.000
MR. DO RUN RUN 39.000
NEW YORK WARRIOR 29.000

NIGHT HUNTER 49.000
NINJA SPIRIT 49.000
OFF-ROAD RACING 29.000
▶ **PANG** **29.000**
PERSIAN GULF INFERNO 39.000
PINBALL MAGIC 25.000
PLATINUM 49.000
PLOTTING 29.000
PROJECTILE 49.000
PROPHECY VIKING CHILD 39.000
▶ **PUFFY'S SAGA** **29.000**
RESOLUTION 101 29.000
RICK DANGEROUS II TELEF.
▶ **ROBOCOP II** **29.000**
ROGUE TROOPER TELEF.
ROTOX 29.000
SATAN 29.000
SHADOW OF THE BEAST II 69.000
SLY SPY SECRET AGENT TELEF.
SKIDZ SKATE 29.000
SPACE ACE 99.000
SPELLBOUND 29.000
▶ **SPIDER MAN** **39.000**
STAR TRASH 29.000
▶ **STRIDER II** **29.000**
STRYX 29.000
▶ **S.T.U.N. RUNNER** **29.000**
TEAM SUZUKI TELEF.
▶ **TETRIS III** **49.000**
▶ **THE AMAZING SPIDERMAN** **39.000**
THE FINAL BATTLE 49.000
THE NEVER ENDING ST. II TELEF.
THE KILLING GAME SHOW 49.000
THE PLAGUE 39.000
THE PREMIER COLLECTION 39.000
THE SPY WHO LOVED ME 29.000
THE TIME MACHINE 49.000
▶ **THE WRATH OF DEMON** **69.000**
TOTAL RECALL TELEF.
▶ **TOYOTA CELICA** **49.000**
▶ **TURBO CHALLENGE** **49.000**
TURRICAN 29.000
U.N. SQUADRON TELEF.
VENUS THE FLYTRAP 49.000
WHEELS OF FIRE 59.000
YOLANDA 49.000
X-OUT 29.000
XENON II 39.000
▶ **ZOMBI** **49.000**
▶ **Z-OUT** **29.000**

STRATEGIA / SIMUL

▶ **A-10 TANK KILLER** **69.000**
ATTACK SUB (ITA.) 45.000
1943 BATTLE HAWKS 29.000
▶ **BATTLE COMMAND** **49.000**
▶ **BLITZKRIEG** **69.000**
BLUE ANGELS 42.000
EUROPEAN SHUTTLE SIMUL 69.000
DAMA SIMULATOR 42.000
DAMOCLES 39.000
DRAGON STRIKE 69.000
F-16 COMBAT PILOT 59.000
F-16 FALCON 59.000

F-19 STEALTH FIGHTER 69.000
F-29 RETALIATOR 49.000
FALCON MISSION DISK 49.000
FALCON MISSION DISK 2 39.000
FIGHTER BOMBER 59.000
FLIGHT SIM II 99.000
F. BOMBER MISSION DISK 29.000
GOLD OF THE AMERICAS 72.000
IMPERIUM 45.000
M-1 TANK PLATOON TELF.
M-4 SHERMAN 25.000
MAGIC FLY 49.000
MIDWINTER 69.000
MIG-29 TELEF.
PIRATES 59.000
POPULOUS 45.000
POPULOUS PROM. LAND 21.000
▶ **POWERMONGER** **59.000**
RINGS OF MEDUSA 49.000
SECOND FRONT 69.000
SIM CITY 59.000
SIM CITY-TERRAIN EDITOR 28.000
STORM ACROSS EUROPE 69.000
SUPREMACY 59.000
TEAM YANKEE TELEF.
THE LOST PATROL 49.000
THEIR FINEST HOURS 49.000
USS JOHN YOUNG 49.000
VENOM WING TELEF.
WARHEAD 49.000
▶ **WHITE DEATH** **59.000**
WINGS 49.000
XIPHOS TELEF.

SPORT / AZIONE

ALL TIME FAVOURITES 45.000
BUDOKAN 49.000
DAYS OF THUNDER 49.000
EXTRA TIME 18.000
E. HUGHES INT SOCCER 39.000
G. NORMAN SHARK ATTACK 39.000
GRAN PRIX CIRCUIT 42.000
INT. CHAMP. WRESTLING 29.000
K. DALGLISH SOCCER MATCH 29.000
KICK-OFF 2 29.000
Q.P. BASKETBALL 49.000
ORIENTAL GAMES 59.000
PLAYER MANAGER 39.000
RVF HONDA 59.000
STUNT CAR RACER 59.000
SUBBUTEO 49.000
TENNIS CUP 29.000
THE BASKET MANAGER 39.000

DRAGON'S LAIR II
TIME WARP

TIE BREAK 29.000
TV SPORT BASKETBALL 49.000
TV SPORT FOOTBALL 59.000
W. GRETZKY HOCKEY 59.000

ADVENTURE/R.P.

B.S.S. JANE SEYMOUR 49.000
BASKET MANAGER 24.000
BATTLE MASTER 59.000
CASTLE MASTER 25.000
CHAMPIONS OF KRYNN 69.000
CHRONO QUEST II 59.000
CODENAME: ICEMAN 69.000
CORPORATION 59.000
DRAGON FLIGHT 49.000
DRAGONS OF FLAME 59.000
DRAGON'S BREATH 49.000
DRAKKHEN 59.000
▶ **DUCK TALES** **59.000**
▶ **DUNGEON MASTER II** **49.000**
▶ **ELVIRA** **99.000**
GOLD RUSH 49.000
HERO'S QUEST 59.000
HILLSFAR 59.000
INDI 500 49.000
LEGEND OF FAERGHAIL 49.000
LEISURE SUIT LARRY I 49.000
LEISURE SUIT LARRY II 69.000
LEISURE SUIT LARRY III 69.000
MURDER 29.000
MYSTERE 29.000
KING'S QUEST I 59.000
KING'S QUEST II 59.000
KING'S QUEST III 59.000
MANIAC MANSION 59.000
MAN HUNTER N.Y. 59.000
MAN HUNTER II S.F. 59.000
▶ **OPERATION STEALTH** **59.000**
PLAY 3D SOCCER 59.000
POLICE QUEST 49.000
POLICE QUEST II 59.000
POOL OF RADIANCE 69.000
SEX VIXEN FROM SPACE 59.000
SWORD OF ARAGON 59.000
SWORDS OF TWILIGHT 29.000
SPACE QUEST I 59.000
SPACE QUEST II 59.000
SPACE QUEST III 69.000
THE LAST NINJA II 49.000
THE IMMORTAL 49.000

MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER 59.000
BLOCK OUT 29.000
BLOOD MONEY 59.000
▶ **BUBBLE BOBBLE** **29.000**
CLOUD KINGDOMS 49.000
▶ **CRASH COURSE** **49.000**
DAYS OF THUNDER 49.000
▶ **DICK TRACY** **49.000**
DOUBLE DRAGON II 29.000
DRAGON'S LAIR 99.000
GHOSTBUSTERS II 49.000
GHOST'N GOBLINS 29.000
▶ **NO EXIT** **39.000**
OUT RUN 29.500
▶ **PGA TOUR GOLF** **59.000**
▶ **RAMBO III** **29.000**
RESOLUTION 101 29.000
ROGER RABBIT 39.000
SATAN 29.000
SPACE HARRIER 29.000
▶ **SPIDER MAN** **39.000**
STRIDER 29.000
▶ **S.T.U.N. RUNNER** **29.000**
▶ **TEST DRIVE III** **65.000**
WELLTRIS 59.000

STRATEGIA/SIMUL.

688 ATTACK SUB 79.000
A 10 TANK KILLER 69.000
AMERICAN CIVIL WAR I 72.000
▶ **BATTLETECH II** **69.000**
BATTLECHESS II 69.000
▶ **BLITZKREG** **79.000**
BLUE ANGELS 45.000
▶ **BLUE MAX** **59.000**
BREACH II 49.000
▶ **BUCK ROGER** **79.000**
CENTURION DEF. OF R. 49.000
DRAGONSTRIKE 69.000
F-15 STRIKE EAGLE II 79.000
F-16 FALCON XT 69.000
F-16 FALCON AT 89.000
F-16 COMBAT PILOT 59.000
F-19 STEALTH FIGHTER 99.000
FIGHTER BOMBER 69.000
FINAL FRONTIER 59.000
FIRST OVER GERMANY 69.000
FLIGHT SIMULATOR III 129.000
FLIGHT SIMULATOR IV 129.000
FULL METAL PLANETE 39.000
GUNBOAT 59.000
GUNSHIP 69.000
HARPOON 79.000
▶ **LEGEND OF FAERGHAIL** **49.000**
L.H.X. ATTACK CHOPPER 99.000
M-1 TANK PLATOON 89.000
MIDWINTER 79.000
NIGHT RIDER 29.000
OIL IMPERIUM 49.000
PT-109 59.000
RAILROAD TYCOON 79.000
▶ **RED BARON VGA** **69.000**
SENTINEL WORLDS II 59.000
▶ **SILENT SERVICE II** **79.000**
STARFLIGHT II 69.000
STORMOVIK 59.000
▶ **STRATEGO** **69.000**
STRIKE FORCE HARRIER 59.000
SUB BATTLE SIMULATOR 29.000
TANK 69.000
▶ **TEAM YANKEE** **69.000**
THUD RIDGE 40.000
VETTE 69.000
WATERLOO 69.000
▶ **WING COMMANDER** **59.000**
WOLFPACK 69.000

ADVENTURE/R.P.G.

ARTHUR 59.000
CASTLE MASTER 29.000
CHAMPIONS OF KRYNN 69.000
▶ **COVER ACTION** **79.000**
DEMON'S WINTER 59.000
DON'T GO ALONE 45.000
DRAGON WARS 72.000
DRAGON'S OF FLAME 39.000
DRAKKHEN 59.000

ESPANSIONE 512K
L. 95.000

ESPANSIONE 15 Mb
L. 265.000

▶ **DUCK TALES** **59.000**
▶ **ELVIRA** **99.000**
FUTURE WARS 29.000
GOLD RUSH 49.000
HILLSFAR 59.000
ICE MAN 79.000
INDY THE G. ADVENTURE 59.000
KING OF CHICAGO 59.000
KING'S QUEST IV 69.000
▶ **KING QUEST V** **99.000**
KNIGT OF LEGEND 49.000
LEISURE SUIT LARRY III 99.000
MAN HUNTER II 59.000
MANIAC MANSION 59.000
MINES OF TITAN 59.000
NEUROMANCERL 38.000
OMNICRON CONSPIRACY 69.000
PIRATES 59.000
POLICE QUEST II 59.000
POOL OF RADIANCE 69.000
▶ **RISE OF DRAGON** **89.000**
▶ **SEARCH FOR THE KING** **59.000**
SECRET OF THE S. BLADE 69.000
SINBAD 59.000
SPACE QUEST IIIb 59.000
TANLED TALES 49.000
THE BLACK CAULDRON 49.000
THE COLONEL'S BEQUEST 89.000
THE FAERY TALE 69.000
▶ **WONDERLAND** **69.000**

SPORT / AZIONE

FOOTBALL MAN. W. CUP 44.900
HARDBALL 2 38.000
INDIANAPOLIS 500 45.000
JOHN MADDEN'S FOOTB. 59.000
KING'S FO THE BEACH 69.000
MICROPROSE SOCCER 49.000
MOTOCROSS 49.000
PARIS DAKAR '90 39.000
POWERBOAT USA 49.000
SKIDOO 39.000
THE DUEL 42.000
THE DUEL CALIFORNIA CH. 24.000
THE DUEL EUROPEAN CH. 24.000
THE DUEL MUSCLE CARS 24.000
THE DUEL SUPER CARS 24.000
THE CYCLES 38.000
THE GAMES UMMER ED. 29.000
TV SPORTS FOOTBALL 59.000
VOLLEYBALL SIMULATOR 39.000
WORLD CUP '90 29.000

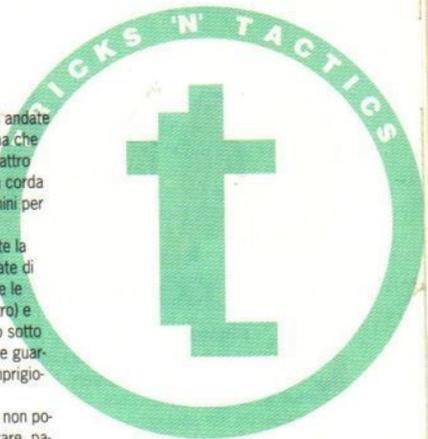
PUOI ORDINARE:

TEL: **011/7730184** o **011/4033529**

FAX 24 ore su 24: **011/7730184**

POSTA: **ALEX Mail Service**
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a listino

http://speccy.altervista.org/

continua da pag 76 qualche tonnellata di antimateria."

"Certo, se siete pieni di energia, i vostri scudi reggeranno, ma se potete, vi conviene evitare questi attacchi diretti: non correte dietro ai fuggitivi, ma state fermi! Infatti gli Xiphon non sanno resistere alla tentazione di un combattimento, e torneranno presto indietro, e voi potrete attaccarli di sorpresa."

"Ancora meglio, cambiate le carte in tavola, e fatevi inseguire, sino a trovare un caccia che stia dalla vostra parte: quindi aspettate comodamente che si indeboliscano a vicenda, e poi potrete tranquillamente attaccarli. Con un po' di fortuna potrete mangiarvi due o tre Xiphon per colazione."

"Uno dei metodi migliori per picchiare sodo gli Xiphon è colpirli dove fa più male, nelle loro basi: certo potreste difficilmente trovare "rilassante" vivere in ambienti a quattro atmosfere pieni di ammoniaca, ma sembra che loro ne vadano pazzi!"

Sul prossimo numero, scoprirete come colpire le basi e ritornare al bar per raccontarlo in giro!

tentare diverse volte.

Scendete di un livello, quindi andate a sinistra e saltate sulla catena che regge i raggi luminosi per i quattro uomini sottostanti: utilizzate la corda posta in mezzo ai quattro uomini per scendere e colpiteli.

Andate a destra e raccogliete la chiave. Tornate indietro e saltate di nuovo sulla catena (non colpite le guardie che vi vengono incontro) e aspettate che le guardie siano sotto di voi. Saltate a sinistra oltre le guardie e sotto la gabbia che vi imprigionerà.

Beh, mentre siete in gabbia non potrete far nulla... se non aspettare pazientemente il prossimo numero!

SHADOW OF THE BEAST 2

Quando è troppo, è troppo: non basta neanche l'energia infinita per finire il secondo capitolo della saga della Psygnosis! Quindi eccovi la soluzione completa,ad opera della Yodas Crew.

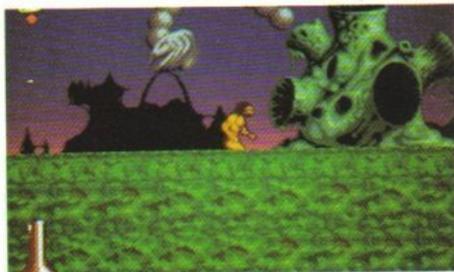
Iniziate la vostra avventura andando verso sinistra, attraversando gli alberi fino al ponte (il drive dovrebbe girare per qualche secondo). Quando siete davanti al ponte, aspettate che compaia il pesce che salta più in alto, quindi saltellate anche voi fino all'altra sponda. Non colpite l'uomo prigioniero dei raggi, ma eliminate il demone che lo trattiene. Ora chiedetegli qualcosa sulle "TRAPS", e vi dirà quale leva muovere più tardi. Quindi lasciatevi cadere a sinistra: fate qualche passo sul gradino nella stessa direzione, giratevi e colpite i pipistrelli, poi scendete, facendo la stessa cosa per ogni gradino successivo.

Arrivate al fondo della fune e saltate a sinistra. NON entrate nel laghetto, perché contiene acido! Quando appare una persona che inizia a colpirvi, inginocchiatevi e sparate anche voi fino a spingerlo nel laghetto successivo. Proseguite, usando la stessa tattica per eliminare il secondo avversario. Raccogliete l'ampolla di energia, e tenetela da parte per quando vi servirà. Entrate nella casa, andate a sinistra su per le scale e raccogliete la birra. Uscite dalla casa e ritornate al punto in cui è iniziata la vostra avventura (ora non ci saranno persone vicine ai laghetti di acido, né pipistrelli).

Andate a destra, fino a quando non incontrate i pigmei: saltate oltre le lance e colpiteli. Ad un certo punto troverete un pigmeo che sorvola una buca nascosta; eliminatelo con lo stesso metodo e proseguite verso destra, fino a trovare una corda: salite fino in cima ad essa, e quindi proseguite a sinistra saltando da una piattaforma all'altra. Quando incontrate un avversario, avvicinatevi al forziere pieno di monete (da prendere!) ed eliminatelo, ricordandovi di raccogliere l'ascia che troverete dopo averlo mandato a miglior (si fa per dire...) vita. Saltate sulla corta liana che pende da sopra: continuate a saltare fino a quando non troverete un cumulo di *Slime*, che sembra scappato dal set di *Blob*: eliminate anche questo schifido essere e andate a destra per trovare un'altra ampolla di energia, insieme a qualche moneta.

Tornate quindi al livello inferiore, dove c'erano i pigmei e scendete attraverso la buca nascosta. Arrivate alla riva del mare: saltate e allo stesso tempo colpite i cristalli che appaiono dall'acqua. Quindi selezionate l'ascia e superate il ponte.

Inseguite il goblin che sta fuggendo e colpite l'uomo che aziona il ponte levatoio (ma non le due persone sopra di voi). Tornate indietro e uccidete l'ultimo uomo. Colpite la porta di pietra finché non la abbattete. Andate a sinistra e saltate sul raggio di luce. Salite fino a quando non trovate la scritta "SPIKES" (sulla destra della luce).

Salite e colpite la leva posta oltre la scritta e correte rapidamente sulla sinistra. Sparate a sinistra per azionare il meccanismo, quindi correte nuovamente indietro prima che finisca il tempo. Visto che vi rimangono solo tre secondi, probabilmente dovrete

OP STEALTH

Superata la sequenza arcade, vi troverete di fronte a una porta...

Operate sulla porta e entrate nell'ufficio.

Esaminate la statua e **operate** sul braccio. Ora dovreste trovare una cassaforte.

Utilizzate la piccola scatola sulla cassaforte.

Operate sul pulsante di ON/OFF sulla scatola dell'immagine principale.

Fate scorrere le cifre della cassaforte - se una di queste cifre è nella combinazione (dovreste essere avvertiti dalla luce), prendete nota del numero e della sua posizione nella sequenza.

Sbrigatevi a trovare la combinazione, perché vi aspetta un'altra sequenza arcade!

Se siete sopravvissuti, vi dovreste ritrovare a bordo di un sottomarino dei servizi segreti (i vostri, per fortuna), dove vi verranno dati un paccetto di sigarette e un CD, prima di "scaricarvi" nuovamente nell'oceano.

Ora andate a sinistra, **esaminando** ogni pianta marina, fino a quando trovate una banda elasticizzata.

Nuotate sulla destra; **operate** sull'alga di destra, quindi **operate** sul pulsante. **Operate** sul portello ed entrate.

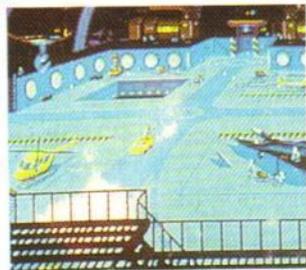
Sorpresa! Ora verrete nuovamente catturati (tanto per cambiare...)

È ora si scappare per la terza volta (roba da Guiness dei Primati!).

Utilizzate la penna sull'orologio.

Utilizzate l'orologio sul muro di sinistra, quindi sul muro di destra.

Andate verso destra e **operate** sulla grata.

Per questo mese è tutto. I fan di *Operation Stealth* dovranno cavarsela da soli per altri trenta giorni...

CADAVER

LA SOLUZIONE (1ª puntata)

Uno dei "difetti" di Cadaver era la sua difficoltà. I Bitmap Brothers hanno realizzato per alcune riviste inglesi e per K in Italia (è un'escusiva anche se qualcun altro ha già pubblicato qualcosa prendendola non si sa bene dove) la mappa dei primi due livelli. In questa prima puntata tutte le istruzioni per sconfiggere e uccidere il drago del primo livello.

PRIMO LIVELLO:

La caverna si trova sotto il castello ed è formata da diverse zone: le miniere, la camera mortuaria, la prigione, le cripte, la cappella e la tomba del Re. Un passaggio secreto attraverso le paludi ha permesso a Karadoc di raggiungerla inosservato.
Karadoc inizia nella vecchia miniera, cercando la strada che lo porterà al castello.

Nella cesta del pozzo troverete vari oggetti che vi saranno molto utili. Non dimenticate di controllare anche il topo...

1. Prima stanza: raccogliete il piccone, la moneta e il diario. Uscite dalla porta a nord. Tirate la leva (apre la porta a nord) uscite dalla porta a nord.
2. Raccogliete il sacco di pietre (arma) uscite a ovest.
3 I tre barili eviteranno al mostro di attaccarvi. C'è un braccialetto sulla luce nel muro ma è semplicemente un bonus e non essenziale. Il piccone è in più nel caso il primo fosse andato perduto.
4. Muovendo i barili potrete uscire dalla porta a sud. Raccogliete la pietra runica, uccidete il ragno basterà il contatto con Karadoc. Procedete a nord e poi ancora a nord Spostate i sacchi e raccogliete la gemma verde, uccidete il verme e uscite a sud.
5 Andate a est, ancora a est e poi a sud. Raccogliete la fune, uccidete il verme, andate a est e poi ancora a est.
6. Prendete la chiave e ritornate alla stanza di partenza.
7. Entrate nella porta a est, tirate la leva (apre la porta a sud della stanza centrale), aprite la cassa per ottenere indizi sulla gemma verde nascosta dietro i sacchi (nel caso non l'aveste raccolta prima).
8. Tornate nella stanza centrale, uccidete o evitate il verme e uscite a sud.
9. Tirate il piccone contro il muro finché non è demolito o è abbastanza basso da saltarlo e andate a sud.
con degli indizi. Controllate lo scheletro, troverete un libro. Andate a est.
8. I pulsanti aprono la porta della stanza del Drago, la combinazione è: 1 4 3 2 dove il primo pulsante a sinistra è il numero 1. E meglio azionare la combinazione più in là durante il gioco perché anche entrando nella stanza del drago adesso non avreste il potere per distruggerlo, uscite ad est.
9. Adesso al punto A della mappa andate a nord poi a ovest e dentro il pozzo.
10. Prendete la chiave nascosta sotto le ossa, fate attenzione al mostro marino. Uscite a est.
11. Andate a ovest nel magazzino, aprite la cassa, raccogliete le monete, il pollo e il pane. Andate a ovest e poi a nord nella prigione.
12. Prendete le monete sul tavolo, usate la chiave nella serratura sul muro ovest, andate a nord nella cella 1, uscite, uccidete il mostro e andate a nord nella cella 2, date all'uomo tutto il cibo che avete e lui vi darà degli indizi. Uscite.
13 Andate a est nella cella 3 ed uscitene.
14. Entrate nella cella 4 ad est, prendete la chiave e uscite.
15 Tornate al punto A della mappa e andate a est.
16 Raccogliete la gemma verde, schiacciate il pulsante nel muro per alzare il coperchio della buca, leggendo il libro si avranno degli indizi riguardanti le gemme e la buca, andate a nord nella camera mortuaria.
17. Lasciate cadere la fune nel buco, camminate verso la buca per cadervi dentro.
18. Una volta scesi andate a ovest raccogliete la chiave, aprite la cassa e prendete l'urna con le ceneri del capo alchimista. "Aprite" (?) il topo morto e raccogliete la chiave, uscite a est e andate ancora ad est raccogliete le quattro gemme verdi. Tornate al laghetto sotterraneo.
19 Se buttate tutte e sei le gemme nel lago verrete trasportati al punto B (questo crea un po' di confusione perché effettivamente quando uscite dalla porta E vi ritrovate al punto F). In altre parole una volta lasciato il pozzo ci si troverà al punto F. Uscite a est verso la sala d'imbalsamazione.
20. Controllate lo scheletro e raccogliete la chiave, toccare il cadavere farà apparire un mostro, uscite a nord nella stanza dei balsami.
21. Ci sono diverse pozioni sul gradino di pietra:
- Cura veleno (unknown)
- Scudo (shot shield)
- Stamina (red cross)
- Veleno (acrid)

Usate e raccogliete quelle che volete. La chiave sul pavimento e per la serratura nel muro a ovest. Farà apparire tre ragni ma non è necessaria ai fini del gioco. Tornate alla sala d'imbalsamazione e uscite a est nel purificatorio.
22. Prendete l'incantesimo learn potion e la pozione giant jump (frogskin) e il frozen spell. Tornate alla sala d'imbalsamazione.
23. La stanza a sud non contiene niente di gran valore.
24. Tornate al corridoio con i pulsanti (Ovest,ovest,ovest,ovest)
25. Uscite a sud, uccidete il mostro che salta con le pietre. Usate la chiave dello scheletro nella serratura e andate a sud.
26. Andate a ovest e poi ancora a ovest, uccidete la creatura che salta (dovrebbe essere semplice perché sta dormendo), raccogliete le fiasche con l'holy water prendete il charm e andate a sud.
27. Uccidete la creatura e prendete la chiave, andate a est, non prendete la corona perché è falsa.
28. Andate a nord nella armeria Reale, prendete l'armatura di bronzo, la spada, lo scudo a righe rosse e l'elmo di bronzo (questa è l'armatura personale del Re), andate a sud e poi a ovest.
29. Schiacciate il pulsante nel muro (senza l'armatura del Re non funzionerebbe), vi troverete nella stanza segreta del Re, raccogliete la corona, le monete e il charm e una volta che avete finito tirate la leva.
30.Vi ritroverete nella stanza precedente, andate a sud, aprite la cassa (con la chiave della creatura che salta) prendete il pezzo di carne e le monete.
31 Tornate nella camera mortuaria e uscite a est nel corridoio, andate ancora a est e poi a sud. Vi troverete nella prima stanza della cappella, vi troverete due mostri che mordono se li toccate e sputano. Uccideteli o evitateli spegnete le fiammelle saltandoci sopra, questo sbloccherà la porta a est, uscite a est.
32. Andate a est e ancora a est nella cripta comune. Raccogliete la chiave sull'altare (dopo che l'urna si romperà), spingete a terra le quattro pietre dell'altare e prendete la cure potion, l'incantesimo dispel trap (togli trappole) e il barattolo dell'esperienza (apritelo per guadagnarla), uscite a est.
33. Raccogliete le monete e la sacca delle pietre. Tornate nella cripta comune.
34. Andate a sud nella stanza dell'altare, lasciate cadere il pezzo di carne sull'altare e la ricompensa sarà una pozione della super velocità, prendetela e tornate alla cripta comune. Uscite a ovest.
35. Andate a nord nella lesser crypt, tra le pietre c'è una runic stone (incantesimo), uscite a sud e poi ancora a nord per entrare nella priests crypt, cercate nella grande urna per trovare uno charm, prendetelo e andate due volte a sud nella cripta dei guerrieri.
36. Fate cadere la moneta d'oro sulla tomba di Kazah e prendete la pozione (fire shield, conservatela per il duello con il drago). Uscite a nord.
37. Andate a est e poi a sud, raccogliete la chiave, andate a nord e ancora a nord nella stanza E,e poi a nord nella stanza B (dovreste averla vista già prima), lanciate un incantesimo di dispel trap sulla cassa, apritela e prendete l'urna e lo charm.
38. Tornate alla prima stanza della cappella, an-

date a sud , uccidete o evitate il mostro. fate cadere l'urna sull'altare di Lord Carolus, prendete l'incantesimo (unknown e inutilizzabile finora, tenetelo in serbo per il drago), andate a sud nell'inner sanctum.

39 Da qui andate a est nel crematorio, mettete l'urna di Ragnar il capo alchimista sul giusto piedistallo, prendete la fiasca di sangue e tornate all'inner sanctum.

40. Lasciate cadere la fiasca di sangue sull'altare, prendete la chiave e l'incantesimo (read magic), usate la chiave nella serratura del muro ad ovest. Uscite a ovest.

41. Lanciate l'incantesimo dispel trap sulla cassa, apritela e prendete la runic stono (read language), uscite a nord nella libreria, prendete l'incantesimo (map), e tornate all'inner sanctum.

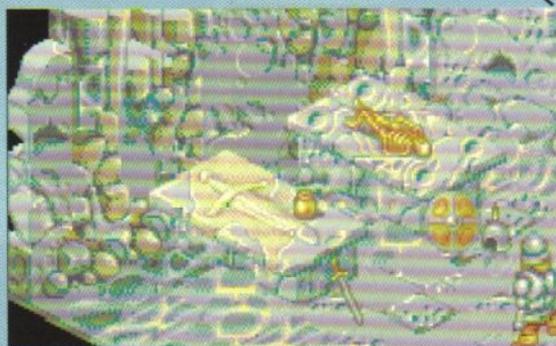
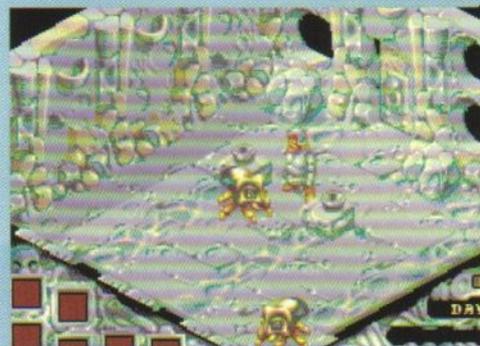
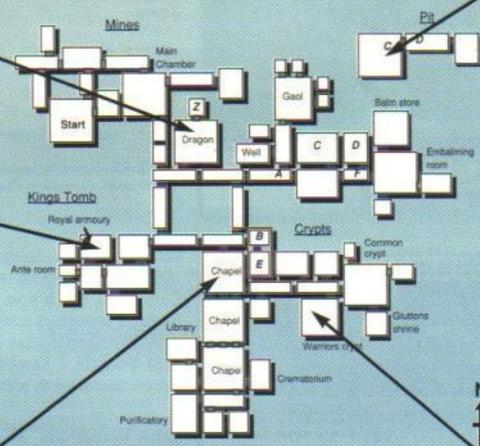
42. Lasciate cadere l'incantesimo unknown che avete trovato in precedenza e lanciategli l'incantesimo read magic, ciò vi permetterà di utilizzarlo per uccidere il drago, andate a sud e poi a est nel purificatorio.

43. Mettete una fiasca di holy water nella coppa, bevetela e questo vi teletrasporterà in una stanza del tesoro nascosta, tirate la leva, prendete ciò che volete e tirate nuovamente la leva, così tornerete nella stanza adiacente, ripetete la manovra con ogni fiasca se volete (al massimo tre volte).

44 In possesso dell'incantesimo massacre, della pozione fire shield e della corona del Re, adesso siete perfettamente equipaggiato per incontrare il drago. Tornate nel corridoio con i pulsanti, se ancora non li avete pigiati la combinazione è: 1, 4, 3, 2. Andate a ovest e poi a nord nella stanza del drago.

45. Bevete la pozione fire shield per proteggervi dalle palle di fuoco, prendete l'incantesimo massacre e schiacciate fuoco. Il drago sparirà. Schiacciate il pulsante nel muro, andate a nord e tirate la leva. Adesso siete entrati nel secondo livello.

CADAVER - LIVELLO 1

http://speccy.altervista.org/

NEUROMANCER

Come arrivare al Comlink 6.0 e vivere felici e contenti.

Per cominciare pagate Fargo, uscite dal bar e andate allo "Shins Pawn". Qui dite che non volete pagare, e vi butteranno fuori insieme al vostro UXB. Andate al "Gentleman Loser" e utilizzate il deck. Entrate nel secondo livello della BBS del Cheap Hotel (guardate le tabelle per sapere i codici appropriati). Utilizzate l'opzione "Edit" per pagare il conto, non prima però di ordinare del caviale.

Uscite dalla BBS che dal Gentleman Loser e andate al Cheap Hotel, dove vi verrà consegnata l'ordinazione. Ora andate nel negozio di deck usati, uno schermo a destra del Metro Holografix. Qui il proprietario vi darà il Comlink 2.0 in cambio del caviale.

Tornate al Cheap Hotel e utilizzate il deck. Collegatevi alla BBS delle Modern Panthers e troverete il Comlink 3.0. Quindi collegatevi al S.E.A., dove, oltre al Comlink 4.0, si trova un altro utile programma. Il Comlink 5.0, che si trova nella BBS della "EastSeaBoard", vi permetterà quindi di collegarvi con il database della "Tozoku", dove (squillo di trombe campionate) troverete il Comlink 6.0. Da qui in avanti dovrete arrangiarvi da soli fino al mese prossimo.

Non collegatevi troppo dal Gentleman Loser, non è molto sicuro. Meglio farlo dal Cheap Hotel.

CONSIGLI

Del buon software può essere trovato:
- **Nel negozio di Larry Moe**
- **Nel Gentleman Loser (Chip e Matrix)**
- **Nella House of Pong (portando il Joystick sacro trovato nella Metro Holographix come HARDWARE)**
- **da Lupus, che si può incontrare facendo finire in galera Larry Moe (il bama Id di Moe è 062788138)**

SOCIETÀ	LINK	Primo LVL	Secondo LVL:
Asano Computing	Asanocomp	*	Vendors
Regular Fellows	Regfellow	*	-
World Chess Ass.	Worldchess	*	Member
Cheap Hotel	Cheapo	*	Cockroach
Chiba Tactical Police	Keisatsu	Supertac	-
SEA	Soften	Permafrost	-
Fuji	Fuji	Romcards	-
Panther Moderns	Chaos	Mainline	-
Hosaka Corporation	Hosakacorp	Biosoft	Fungeki
Musabori Ind.	Musaborind	Subaru	-
Hitachi Biotech	Hitachibio	Genesplice	-
C.F.M.	FreeMatrix	CFM	-
I.R.S.	I.R.S.	Taxinfo	-
Bank of Gemeineshaft	Bankgemein	Eintritt	Verboten
Bank of Berne	Bozobank	(usare Sequencer)	-
East Seaboard	Eastseabod	LongIsland	-
Gentleman Loser	Loser	Wilson	Loser
Tozoku	Yakuza	Yak	-

(un "*" indica che la password è contenuta nel messaggio preliminare della banca dati).

I Neuromancer che hanno contribuito a questa serie di indicazioni, consigli e trucchi sono: Rocco Scandizzo (Roma), Giampiero Giorgianni (Messina), Marco Biondi (Firenze) e Andrea Sossi.

Julius Deane ha il Cryptology chip e altre cose interessanti.

LEGENDA DELLA MAPPA DI CHIBA CITY

CHIBA CITY
- **1 - Ristorante di Fargo.**
- **2 - Negozio degli organi.**
- **3 - Donut World.**
- **4 - Negozio di Larry Moe.**
- **4 BIS - HQ di Lupus**
- **5 - Sala dei massaggi (e vitatela!).**
- **6 - Shin's Pawn.**
- **7 - Cheap Hotel.**
- **8 - Gentleman Loser.**
- **9 - Ufficio di Julius Deane.**
- **10 - Maas Biolabs.**
- **11 - Shuttle Porto.**
- **12 - Metro Holografix.**
- **13 - Negozio di Deck usati.**
- **14 - Negozio di Asano.**
- **15 - House of Pong.**
- **16 - Il ristorante.**

INDUSTRY PALACE
- **17 - Fuji Ind.**
- **18 - Hosaka Ind.**
- **19 - Husabori Ind.**
- **20 - Hitachi Biotech.**
- **20a - Sense/Net.**

ZION CLUSTER
- **21 - Sala del Rastafari.**

FREESIDE
- **22 - Villa Starlight (qui la Stamina diminuisce rapidamente).**
- **23 - Space Dock.**
- **24 - Bank of Berne.**
- **25 - Bank of Gemeineshaft.**

COME GUADAGNARE UN PO' DI GRANA

1) Quando avete il Comlink 0.5, collegatevi con il secondo livello della "Hosaka" e mettetevi nella lista degli impiegati; quindi entrate nel palazzo dell'industria e vi verranno recapitati 10.000 crediti.
2) Copiando il Comlink 6.0 nella BBS della "Hosaka", vi verrà riconosciuto un bonus di 7.500 crediti.
3) Nella "Bank Gemeinschaft" c'è un conto di 30.000 crediti, che può essere vostro (basta sapere che il numero del conto è 646328356481).
4) Nella Bank of Berne c'è un conto di 500.000 crediti (quello di zio Paperone!):121519831200.
NON vendete organi del vostro corpo, perché non durereste troppo nel CyberSpazio.

http://speccy.altervista.org/

LINEA AMIGA COMMODORE

GLI HARD DISK

FLASHBANK - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattatto con Fast File System.
FLASHBANK 20Mb 40ms L. 490.000
FLASHBANK 32Mb 40ms L. 590.000
FLASHBANK 40Mb 23ms L. 690.000
FLASHBANK 63Mb 23ms L. 890.000
2 MODULO A2090 Autoboot - Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000
MULTIBRAIN - Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot Autoconfing, formattatto con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb.
MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms L. 890.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms L.1.090.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms L.1.390.000
Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 8Mb - L. 990.000
IMPACT A2000 GVP - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000
IMPACT HC2000 - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410.000
TOPCARD HARDITAL - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfigurante. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI. L. 240.000
A2091 Commodore - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot. Autoconfing. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram. L. 290.000
Con 2Mb L. 490.000
Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 620.000
Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000
Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.240.000
Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.890.000
Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L.1.490.000
Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L.1.390.000
DOTTO ARDITAL - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni: 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L.1.115.000
A590 Commodore - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 720.000
Con 2Mb di RAM L. 920.000
HD2000 card - Controller ed Hardisk da su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

GLI EMULATORI MS/DOS

POWER PC BOARD - Emulatore IBMxt per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000
AT ONCE VORTEX - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer: Hard disk, mouse, memoria, ecc. L. 440.000
JANUS XT - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 620.000
JANUS AT - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L.1.290.000

LE ESPANSIONI DI MEMORIA

AMEGABOARD - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm. L. 490.000
XPANDER - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm. L. 420.000
AMINTERAM - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. L. 79.000
Con orologio e batteria tampone L. 99.000
INSIDER 2 HARDITAL - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2,3Mb nei computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone. L.280.000
INSIDER 4 HARDITAL - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000
INSIDER 6 HARDITAL - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000
SUPEROTTO ARDITAL - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.
2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000
SUPER8 HD - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD.
Aggiungere L. 150.000
A2058 - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000. 2Mb L. 850.000
KRICKROM 1.3 A1000 - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 149.000
KRICKROM 1.3 A500/2000 - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89.000
KRICKROM 2.0 - Krickrom 2.0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1.3 e 2.0. L. 160.000

I DRIVE

ADRIVE - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 119.000
ADRIVE 2000 - Drive interno da 3,5" per A2000. L. 99.000
SUPERDRIVE HARDITAL - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per inpedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive. Completo di connettore passante. L. 159.000
BANG 2081 HARDITAL - Scheda accelleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. L. 490.000

ACCELLERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

GVP 3001 - Scheda accelleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28Mhz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8.
L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000
PROCESSORI: 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000
COPROCESSORI: 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000
A2630 - Scheda accelleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb. L.2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

FLICKER FIXER PER A500 - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000. L. 590.000
GENLOCK CARD A2300 Commodore - Scheda Genlock semprofessionale per Amiga 2000. L.3.900.000
FLICKER FIXER - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L.3.700.000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

ZORRO BIG BLUE

Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3 slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5", 1 drive da 5,1/4" 1 hard disk da 3,5" o 5,1/4" edigiboard. L. 470.000

I MONITORS

COMMODORE 1084 S - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000 L. 450.000
PHILIPS 8833 - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

LE STAMPANTI

STAR LC 10 L. 380.000
STAR LC 10 color L. 450.000
STAR LC 24-10 - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 610.000
COMMODORE MPS 1230 L. 330.000
COMMODORE MPS 1550 C COLOR L. 410.000
COMMODORE MPS 1224 - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L. 890.000

I COMPUTER

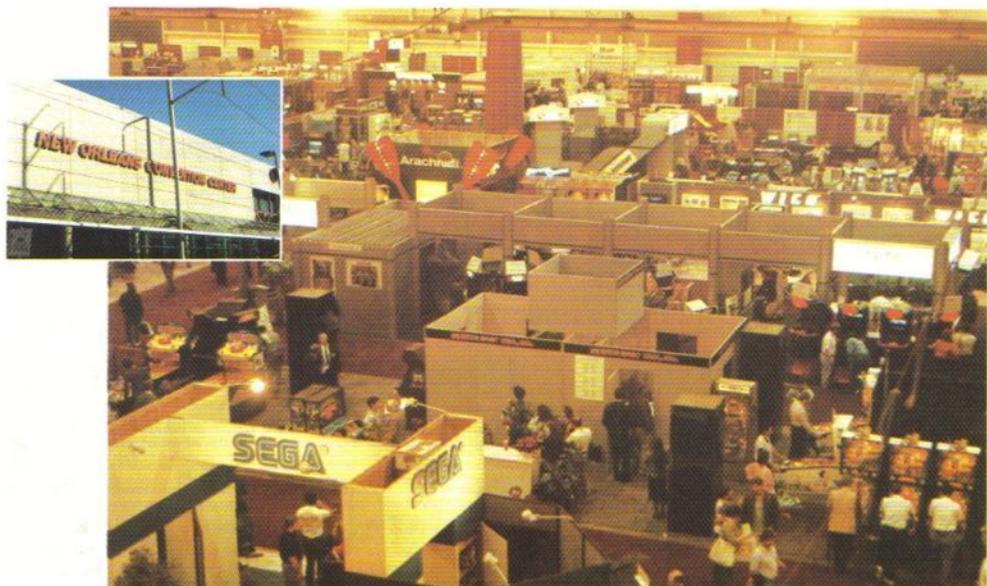
AMIGA 500 - Completo di mouse e manuali e garanzia Commodore Italia L. 690.000
Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000
Come sopra ma con espansione da 2,5Mb L. 940.000
AMIGA 2000 - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000
Come sopra più espansione da 2Mb L.1.820.000
Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000
AMIGA 3000 **CHIEDERE**
2 DISCHETTI DA 3,5" SONY BULK DD-SS 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER CENTER

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL

Show Room - Via Cantoni, 12
Milano - Tel. 02/4983457/4983462

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

Sega, Konami, Taito...all'AMOA c'erano proprio tutti, ma era difficile trovare giochi che non fossero seguiti dei successi dell'anno passato.

DEJA VU

Benvenuti a New Orleans e alla sala giochi più grande degli USA. Mentre le mogli degli operatori venivano portate a visitare le paludi infestate di coccodrilli, i pescecani vagavano per il salone - e il nostro corrispondente era uno di loro...

Thunder & Lightning (a sinistra) ricorda *Breakout* e *Majestic Twelve* (qui sopra) ricorda...ehm... come si chiamava?

Ogni anno i proprietari di sale gioco USA si riuniscono e si danno gran pacche sulle spalle per ...ehm... il fatto di essere americani, più che altro. Bevono litri di bevande gassate e si ritrovano nei bar di lussuosi hotel. In altre parole, partecipano all'Arcade Manufacturers of America (AMOA).

Quest'anno, l'AMOA aveva certamente bisogno di un po' di **glitz** periferica, poiché i giochi ne avevano veramente poca. L'economia mondiale, così dicono, sta marciando verso la Recessione, i conduttori dei TG hanno facce depresse e i costruttori di coin-op stanno sfruttando idee vecchie di quasi dieci anni.

Sì, l'atmosfera non era delle più allegre: l'originalità e le innovazioni tecniche sono in discesa, i seguiti e i rifacimenti in ascesa. Dovendo affrontare la sfida crescente delle console e una minore potenza d'acquisto del dollaro, i dirigenti dell'industria dei coin-op hanno gettato dalla finestra la creatività e la fantasia e tirato fuori dai cassetti idee trite e ritrite.

Cominciamo dall'inizio. L'Atari Games, sull'onda del suo grosso successo dell'anno scorso, ha colto l'occasione per lanciare *Race Drivin'*. Avrà qualche somiglianza con *Hard Drivin*? Certamente - tanto che è stato lasciato il circuito originale per farvi rivivere quei bei momenti del 1989. Però è stata aggiunta una gamma di auto da guidare, più due nuovi circuiti: *Autocross* e *Super Stunt*.

Autocross è un po' noioso e richiede un mucchio di controsterzate; *Super Stunt* è piuttosto difficile e il suo pezzo forte è una sezione di strada ad elica. Impegnativo, sì. Nuovo, no. L'aver trafficato con il codice originale ed inserito qualche chip in più sembra aver aumentato la velocità della co-

Final lap? Non ci scommetteremmo, visto che è già pronto *Final Lap II*.

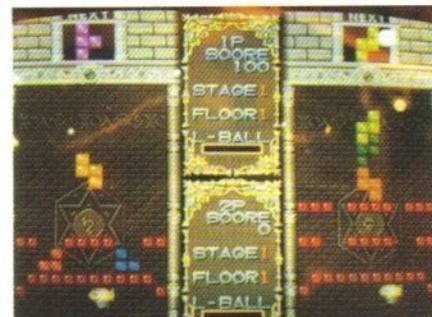
Ataxx - un gioco incredibilmente irresistibile che riesce a creare un'interessante variazione strategica del gioco da tavolo Othello e combinarla con una buona presentazione su schermo. Candidato ad essere convertito per home computer.

PREMIO K-AMOA

Che cosa si ottiene incrociando Block Hole con il poker coi dadi? Un gioco stupendo che si chiama Palamedies, ecco cosa. Dall'alto scendono delle file di dadi, mentre il giocatore "spara" altri dadi verso l'alto, selezionando di volta in volta un numero tra 1 e 6.

Se il dado sparato verso l'alto colpisce un dado con lo stesso numero, quel dado scompare. Il gioco consiste quindi nello sparare contro le file di dadi, che scendono verso il basso, finché non si viene sopraffatti. Tutto qui?, direte voi. Quello che rende così bello questo gioco è il fatto che quando colpite un dado, questi viene riportato in una finestrella al di sotto dello schermo principale. Questa finestrella può contenere cinque dadi e l'idea del gioco consiste nel cercare di fare delle combinazioni di poker - full, scala, ecc. - utilizzando i dadi colpiti.

Se ci riuscite, a seconda della combinazione realizzata, un massimo di quattro linee scompariranno dallo schermo dandovi un po' di respiro per continuare. Palamedies è favoloso, giocatelo e aspettatevi di vederlo comparire anche sul vostro home computer quanto prima.

Palamedies, presentato all'AMOA, è un vero capolavoro: è irresistibile, difficile smettere.

(sopra) Mosaic e *(sotto)* Puzzled - *altri giochi "ispirati" a* Tetris.

sa del 15-20%, ma eccezionalmente *Race Drivin'* può essere considerato niente di più che dei circuiti extra per un gioco vecchio. Sarà divertente per coloro che sono ormai piloti provetti nell'originale, ma dubito che possa essere molto di più.

Passiamo alla Namco - in passato innovatori per eccellenza. Che cosa abbiamo? *Final Lap II* Non ci vuole un genio per capire dove siano le radici di questo gioco, vero? Tre nuovi circuiti, più quello originale - uno più difficile, uno più o meno uguale e uno più facile. *Final Lap* mi piaceva e, come per *Race Drivin'*, non mi dispiace avere nuovi circuiti da affrontare, ma la novità durerà 30 minuti. Di certo non vedremo file di videogiocatori davanti alle sale giochi. E neanche per *Dragon Sabre*, il seguito di *Dragon Spirit*, che dà un nuovo significato alla parola identico.

I nuovi titoli della Capcom erano altrettanto poco originali: *Super Pang* - cioè *Pang*; *Carrier Airwing* - gioco a scorrimento orizzontale che si gioca meglio del suo cugino ma è, in effetti, *UN Squadron II*.

Il titolo di testa della Taito era un competente, ma sterile sparatutto, *Space Gun* - dello stesso triste genere erano *Ghost Hunters* della Sega e *Steel Gunner* della Namco. Nascosto nel retro dello stand, comunque, c'era un sedativo ad alta tecnologia col nome di *Majestic Twelve*. In realtà è *Space Invaders*. Non avrò mica beccato un continuo spazio-temporale per caso? Mi sono dato un pizzicotto, cercando di vedere se i visitatori indossavano pantaloni a zampa d'elefante e minipull. No, siamo proprio nel 1990.

Non sembrerebbe a visitare lo stand della Romstar - che aveva in mostra una variante di *Breakout* intitolata *Thunder and Lightning* Tostissimo, gente! Si fa per dire... Eccoci allo stand della Fabtec - quello lì davanti a me è *Cabal II*, ambientato nel Far West e chiamato *Blood Brothers* E... ooh guarda! *Double Dragon III*! Senza dubbio c'è già in cantiere un *Double Dragon IV*, sottotitolo "Non ce n'è di gelati".

Naturalmente, c'erano anche delle perle tra i mucchi di detriti. *Cisco Heat* è una conferma che la Jaleco sa il fatto suo. Si tratta del miglior gioco di guida da qualche anno a questa parte, entusiasmante tecnicamente e molto giocabile. *Palamedies*, un rompicapo su scheda, mostra che anche i piccoli possono fare delle cose buone di tanto in tanto. *Ataxx*, una variante di Othello dalla Leyland, indica che qualcuno tra i pezzi grossi è pronto a puntare su un'idea strana.

Ma nel complesso, il terribile livello dei giochi di quest'anno, in termini di originalità, potrebbe ritorcersi contro tutta l'industria dei coin-op, trasformando le previsioni di crisi in una profezia che si avvera da sola. Ciò significa cattive notizie per gli appassionati disposti a pagare 500 lire per gli ultimi ritrovati della tecnologia nel campo dei coin-op. Ehm - ma quello assomiglia a... Da quando *Tetris* è diventato anche un coin-op nonché un *hit* pan-galattico, tutti i costruttori hanno cercato di ripeterne il successo tirando fuori nuovi arcade/rompicapo.

Alcuni non erano niente male - *Block Hole*, ad esempio; altri erano pessimi, *Puznic* a mio parere era il peggiore. Ad ogni modo, nessuno si è mai avvicinato ai numeri della meraviglia russa. Quindi continuano a provarci...

Questa è la logica dietro un paio di giochi di quest'inverno. Sul Neo Geo c'è *Puzzled*, che mi ha lasciato perplesso - *puzzled* - nel tentativo di capire la differenza tra lui e *Tetris*. Poi c'è una scheda PCB chiamata *Mosaic* - una buona variante sul tema di *Tetris*, che consente al giocatore di alterare la lunghezza/larghezza. di certe forme mentre scendono giù.

Lungi da me l'idea che questi giochi siano delle varianti illegali di giochi già esistenti, ma non sorprendetevi se i possessori dei diritti d'autore diventeranno un po' nervosi.

http://speccy.altervista.org/

BASTA CON GLI "HOME" COMPUTER!

BASTA CON I "PROFESSIONALI" MONOCROMATICI!

E' ORA DI

GAME

100 % IBM COMPATIBILE
GRAFICA 800 x 600
256 COLORI CONTEMPORANEI SU 262.000
AUDIO STEREO 11 STRUMENTI CONTEMPORANEI COMPATIBILE VIDEOGAMES
DRIVE 5,25" E 3,5" ALTA VELOCITA'
CPU 80286 16 MHZ VELOCE BEN TRE VOLTE UN HOME COMPUTER NORMALE
MONITOR A COLORI INFINITI 14" PROFESSIONALE ALTISSIMA RISOLUZIONE

FATE I VOSTRI CONFRONTI
SOLO

Ł. 2.000.000

PROFESSIONAL PACK: Ł. 200.000
HDISK 40 MB VELOCE
MOUSE SERIALE

TEL. 06 / 3270946 FAX 06 / 3050621
06 / 3273754
0337 / 725390

PREZZI I.V.A. ESCLUSA
MARCHI REGISTRATI

http://speccy.altervista.org/

K-BOX

"Fiori rosa, fiori di pesco, c'eri tu; fiori nuovi stasera esco, ho un'anno di più..." (Giulio Rapetti in arte Mogol). Potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci, ma noi siamo una rivista di videogiochi e non il catalogo della Postal Market, onde per cui andiamo ad incominciare questo nuovo anno consci del fatto che nell'incedere elegante del tempo, alcuni di Voi sono partiti per il militare, altri lo hanno terminato; qualcuno si è diplomato, altri si sono laureati, impiegati, sposati.... in altre parole, il tempo (sempre lui) è passato un po' per tutti. Ora pur restando dubbioso a chiedermi se siamo noi a scorrere nel tempo o se è il tempo che scorre attorno a noi, mi sono accorto che comunque vadano le cose mancano, in ambedue i casi, nove anni alla fine del Millennio e circa 360 giorni al prossimo San Silvestro. Se in questo lasso di tempo Vi venisse in mente di scrivermi, sappiate che sono qui per questo.Letteralmente vostro: BRAMBO's.

LA PRINCIPESSA PISELLO

Carissima redazione di K, chi vi scrive è una quattordicenne patita di computer. Vi sembrerà strano che una ragazza vi scriva ma è proprio così. Rileggendo il K Box si nota che è formato esclusivamente da lettere di ragazzi (eccezione: Girl Warrior). Come lo spiegate il vostro maschilismo??? Ora non venitemi a dire che sono l'unica ragazza che vi ha scritto perché non ci crederei in nessun caso. E non fate i finti tonti. Il vostro giornale è bellissimo ma è da tempo che volevo scrivervi per farvi questa critica. Comunque mi complimento molto con voi per le recensioni che sono spiritose ma molto chiare (a proposito posseggo un PC con VGA) e perché sotto le fotografie del GAME in questione si trovano delle didascalie molto esaurienti. Comunque grazie dell'attenzione e spero che questa lettera venga pubblicata (dopo tutto è l'unico modo per dimostrare che non siete maschilisti) Vi saluto con affetto.

The Princess of Power

N.B. Scusate se uso uno pseudonimo, ma altrimenti le mie compagne mi prenderebbero in giro a vita.

P.S. Pubblicate la mia lettera, siate umani, ho fatto una scommessa... per pietà....

P.P.S. Siete unici, grazie.

Ho ricevuto due copie di questa lettera, perciò devo dedurre che: o si tratta di un raro caso di schizzofrenia oppure ci troviamo di fronte ad una coppia di gemelle (forse le gemelle Power, Romina e Tyron?). Non approfondirò oltre. Cara principessa, che tu ci creda o no, anche se hai già anticipato che non ci crederai comunque, le lettere di giovani fanciulle appassionate di videogame e dintorni, abbondano in redazione esattamente come l'acqua nel deserto. Questo mese ne abbiamo ricevute ben tre (compresa quella della tua gemella) e con "magno gaudio" ne abbiamo dato notizia in apertura e le pubblichiamo qui di seguito.

Purtroppo come già è accaduto con i lettori più adulti, c'è ancora una certa reticenza da parte delle lettrici (forse preferiscono "Beautiful") ma speriamo che questo doppio colpaccio, spinga tante altre fanciulle a seguire il tuo esempio, così come hanno fatto tanti altri lettori "anziani", dopo la pubblicazione della lettera di Robin. Un solo commento; non mi pare molto femminile (né femminista), esordire dandoci dei maschilisti per poi abbassarti a chiederci di pubblicare la tua lettera per pietà...

PICCOLE DONNE CRESCONO

Salve cara redazione di "K", sono da poco una vostra lettrice, ma vi assicuro che il vostro giornale è bellissimo. Vi volevo, se possibile chiedere qualche consiglio:

È bello il Sega Mega Drive a 16 bit?

E quale Personal potrei comprare?

E quale console piccola (ad esempio Gameboy)?

Mi potete dire i pregi e i difetti di questi tre punti? Io posseggo da poco il C64 ma lo vorrei già vendere perché è un pacco. Per favore datemi una risposta al più presto in modo completo. Grazie infinite.

FRANCESCA MARINELLI - Montenotte (SV)

"Ti stai sbagliando, chi hai visto non è, non è Francesca..." Purtroppo cara Francesca per dare delle risposte esaurienti ci vogliono delle domande che siano un po' più specifiche e meno sibilline delle tue.Comunque faremo del nostro meglio.

1) Sì, il Sega Megadrive è bello, se non altro perché è attualmente l'unica console a 16-bit disponibile sul mercato.

2) Quale computer comperare? domanda da 100 milioni visto che sul mercato ce ne saranno almeno un migliaio, dall'Apple allo Zenith, con costi variabili dalle 300 mila lire circa di un C64 agli oltre 16 milioni di un 486. Per rispondere a questa domanda bisogna prima sapere cosa ci intendi fare con un personal e quanti soldi puoi spendere.

3) Il Gameboy, nonostante lo schermo monocromatico, è un ottimo portatile: ha tanti giochi, molti dei quali giocabilissimi. Se però puoi spendere qualcosa di più anche il Lynx, soprattuttograzie ai nuovi titoli usciti, può essere un buon acquisto. Leggi anche l'articolo sul Game Gear a pag. 22 per saperne di più sul nuovo portatile Sega.

Comunque, per avere più informazioni a riguardo del Sega Mega Drive e delle console piccole, ti consiglio di leggerti il numero speciale di K che è uscito a Dicembre e che parla esclusivamente di queste console.

KICK OFF SPECIAL GUEST

Spettabile redazione, chi vi scrive è il rappresentante di un folto gruppo di ragazzi liguri che hanno da poco fondato l'AMIGA FASHION MANIA CLUB e per onorare la nascita della nostra associazione ed esaltare le qualità del nostro Commodore Amiga, abbiamo deciso di organizzare un torneo del mitico *Kick Off 2*. Il torneo si svolgerà all'inizio del nuovo anno, in sede ancora da destinarsi. Abbiamo già raggiunto un più che sufficiente numero di incalliti giocatori disposti a dare l'anima, alle prese con infuocati joystick. Ciò però non ci basta: oltre a una richiesta di pubblicità per la nostra iniziativa, vorremmo chiedervi, se ciò fosse possibile, di essere presenti e di partecipare al nostro torneo, esaltando così la nostra iniziativa. Distinti saluti: il presidente

DAVIDE PASQUARIELLO

AMIGA FASHION MANIA CLUB via Neironi 4 - 17020 Tovo S. Giacomo (SV)

Innanzitutto complimenti per la vostra iniziativa che speriamo abbia successo e che ci auguriamo sia di stimolo anche per altri Club che sappiamo essere sparsi un po' dappertutto. Teneteci informati e vedremo se nel panorama nebbioso della nostra padania, non ci sia uno squarcio di sole abbastanza invitante, per consentirci una spedizione in massa in quel di Pietra Ligure.

I MIEI PRIMI 40 ANNI

Mi sono deciso a scrivervi vista l'insistenza con cui chiedete a noi "vecchietti" lettori di K di uscire allo scoperto, non fosse altro che per un motivo statistico. Sono nato nel 1950, pertanto ho superato i fatidici 40 anni e dovrei collocarmi in buona posizione fra i più anziani lettori della vostra rivista, ciò non toglie che ho una grossa passione nei confronti dell'Amiga 500 che nel Natale del 1989 ho regalato a mia figlia ma che poi è in pratica utilizzato da tutti e tre i componenti della famiglia (cioè anche dalla mia dolce metà che non è più chiaramente una ragazzina e che potete pertanto aggiungere alla vostra statistica dei lettori ultratrentenni). Fatta la premessa e le presentazioni passo a dirvi il mio giudizio personale su alcuni punti della rivista. Le recensioni sono in genere abbastanza giuste e rendono bene l'idea del gioco, però visto che è in base a quelle che noi lettori decidiamo l'acquisto di giochi originali, per i quali si spendono cifre piuttosto elevate, sarebbe opportuno (come già suggerito da Antonio Tripodi su K 23) essere ancora più severi nei giudizi, per non indurre all'acquisto di prodotti che poi ci lasciano con l'amaro in bocca. Buona la parte delle K notizie che ci tiene informati sulle novità e ci da già una idea dei futuri acquisti. Ottima la parte dei Tricks 'n' Tactics che comunque vedo utile più per fare entrare il lettore nel vero spirito del gioco che non come banale guida per giungerne al termine. Per la stessa ragione trovo interessanti le pagine di spionaggio industriale che pubblicate saltuariamente. Se posso darvi un piccolo consiglio, credo che sarebbe bene dare più importanza, durante le recensioni, alla presenza di un manuale in italiano, perché se è vero che ormai l'inglese lo sanno tutti, è fuori discussione che noi Italiani comprendiamo meglio l'italiano (nella maggior parte dei casi). Voglio ad ogni modo farvi i complimenti perché sia nelle recensioni che in ogni altro argomento trattato da K, la chiarezza non manca di certo. Concludo questa lettera con un piccolo consiglio che vorrete girare ai creatori di software ludico: visto che gli originali li compra quasi esclusivamente il pubblico più adulto (il quale è certamente più interessato a Giochi di Ruolo, simulazione e strategia che non agli spara e fuggi, arcade e soci) continuate a creare per il nostro Amiga, sempre migliori G.D.R ecc. mentre per evitare la imperversante pirateria, sarebbe opportuno produrre piuttosto per le console i giochi più adatti ai giovani e giovanissimi, i quali si rivolgono a fiumi presso i negozi di pirati. Mi rendo conto che qualche ragazzino non si troverà d'accordo con me ma se vogliamo che continuino ad esistere giochi fantastici come Populous, Drakken, Midwinter, F19 e tanti altri; è purtroppo un prezzo da pagare (senza dimenticare che anche i ragazzini diventeranno grandi, quindi...). Saluti:

BATTOLLA DAVIDE - Follo (SP)

Grazie per i complimenti e grazie soprattutto per quello che ci scrivi e che merita di essere pubblicato senza troppi commenti. Sulla severità stiamo (fra l'altro), valutando la possibilità di assumere in redazione il prof. Vittorio Sgarbi (un uomo, un cognome, un carattere) mentre per tutto il resto, distribuiremo sapientemente a tutti, lodi e consigli secondo il tuo mandato. Ossequi alla signora.

VILLA ARZILLA

Spett. redazione di "K", sono un "giovane" ultrasessantenne che a questa tenera età ha scoperto la passione per i computer ed i videogames. Di macchine ne ho due: il glorioso C64 ed un C128 e ora sto acquistando un PC. Avevo fatto un pensierino anche sull'Amiga 500, ma ho intravisto mia moglie che stava caricando la mia doppietta calibro 12 con cartucce a lupara a carica rinforzata, per cui, per il momento, credo sia meglio soprassedere. Desidero farvi i complimenti per l'alto livello della vostra rivista (anche se in realtà di programmazione capisco poco: sto studiando); ciò che mi ha particolarmente soddisfatto sono le recensioni dei videogiochi che sono fatte molto bene. A me interessano particolarmente (ma non esclusivamente) i giochi di guerra e a questo proposito vorrei il vostro parere su due questioni:

1) Fra i giochi di guerra che conosco, ve ne sono molti di pregevole fattura, che rivelano un notevole lavoro di documentazione. Però, nonostante questo, in alcuni di essi si trovano delle "ingenuità" che rivelano un fatto fondamentale: i programmatori sono certamente degli assi nel loro mestiere, ma la guerra vera non l'hanno mai fatta né vista. Io invece, che ho avuto questa esperienza, sarei in grado di dar loro utili suggerimenti, anche perché mi sono sempre tenuto aggiornato e spesso scrivo articoli per riviste specializzate.

2) Oltre ai suggerimenti "correttivi" potrei indicare molti argomenti bellici che ancora non sono mai stati convertiti in wargame (o lo sono stati in maniera molto rudimentale), come ad esempio La battaglia dello Jutland, la battaglia di Trafalgar o addirittura "Fanteria dello Spazio" (dal libro di Robert Heinlen - ed. Urania 1962) o "Sommergibile RAM 2000" (dal libro di Frank Hebert - ed. Urania 1959).

Pensate che la faccenda possa interessare qualcuno? E a chi potrei rivolgermi?
Cordiali saluti e ringraziamenti:
ABIGNENTE Dr. FILIPPO - Napoli

In questi ultimi tempi, molti lettori ci hanno scritto proponendosi come collaboratori e/o consulenti per eventuali programmatori ansiosi di dare vita a dei videogiochi che si discostino, soprattutto dal punto di vista della qualità, da quelli attualmente in commercio. Potremmo definirla, senza falsa modestia, "la via italiana al softwerismo". Come rivista, siamo molto favorevoli ad ogni eventuale sviluppo in tal senso e non perdiamo mai l'occasione né di segnalare i prodotti che si muovono in questa linea di tendenza né di dare spazio a quei lettori (come te), che propongono nuovi scenari su quali lavorare. Purtroppo il livello "informatico-produttivo" dell'Italia è, secondo me, ancora basso anche se, piano piano, sembra che le cose comincino a muoversi. Noi speriamo che qualche valido programmatore in cerca di idee si faccia avanti e che crescano sia in quantità che in qualità le case di software "Made in Italy". Se hai letto il numero di gennaio, avrai sicuramente trovato gli indirizzi a cui potrai rivolgerti per collaborare con le migliori case di software italiane. Auguri.

IL DADO È TRATTO

Dalle cronache di Draco Paldin: Basta con gli elogi!! Prima di cominciare vi chiedo umilmente di sopportare con un po' di pazienza la mia lettera, non abbiate male di me. Lungimirante redazione di K, dopo questa breve intro, passiamo ai fatti! Secondo me K è la migliore rivista d'informazione d'Europa e dintorni, ma c'è solo una cosa che non funziona come dovrebbe, la posta! Ho notato che vi state adagiando un po' troppo sugli allori. La posta sta diventando, mese dopo mese sempre più sterile, poco interessante, una voce che grida nel deserto. Non voglio certo dire di tornare ai vecchi tempi d'oro, sarebbe utopistico e impossibile, ma almeno di ripristinare vecchie e perché no, nuove polemiche che possano intrigare i lettori. Loda ciò che fummo se non ti piace ciò che siamo!!!! Infine datele un po' più di spazio; perché nel numero di novembre avete pubblicato una sola lettera!!!!! Consummatum est! Il vostro:
RICCARDO "DRACO" PALADINI BOCCI - Terni
P.S. Un salutone a tutta la redazione e in particolare al mitico Tiziano Toniutti (Excuse me for the Dylan Dog!).

Caro Paladino, il secondo cognome ci accomuna in quella che fu la casata di mio nonno e quindi ti rispondo quasi familiarmente. "Alea iacta est" come recitava lo slogan di un famoso dado da brodo. La posta, pur con i suoi alti e bassi, ha puntato maggiormente sulla qualità ed il suo livello (checché tu ne dica) mi pare sia notevolmente migliorato; prova ne sia che il target di chi ci scrive si sta piano piano elevando. Spero che i tempi infausti delle lagne tipo "il mio computer è meglio del tuo..." siano definitivamente sepolti e che se nuove polemiche devono vedere la luce, siano esse più consone e mature di quelle precedenti. Nel numero di Novembre, purtroppo, la carenza di spazio (o se preferisci, la troppa ricchezza degli altri argomenti) ha di fatto ristretto il brodo postale alle dimensioni che hai visto; speriamo che non ricapiti più. Sic transit gloria mundi.

VIENI AVANTI CREATIVO

Spett. redazione di Kappa, sono un vostro accanito lettore e un grande appassionato di computer; vi scrivo perché il mio sogno è quello di creare dei videogochi, ma la cosa non è facile, ho provato in tutti i modi comprando anche S.E.U.C.K. Poi come un fulmine caduto dal cielo ho letto "Produzione di giochi" su K di Ottobre, però mancano ancora delle informazioni non irrilevanti come per esempio la grafica (si costruisce con una tavola grafica o con del software apposta) e lo stesso discorso vale anche per la musica ecc. Prima che mi dimentichi, io possiedo un Amiga; vorrei sapere se ci sono dei corsi come grafico, magari in qualche succursale della Commodore. Mi affido alla vostra esperienza in questo settore e nello stesso tempo mi complimento per la rivista.
FILIPPO SALA - Camnago (MI)

Scusandomi subito con te per il titolo irriverente dato alla tua lettera, passo, con l'aiuto dell'ENEL, ad illuminarti sulla materia. Corsi di grafica (non necessariamente su computer) ce ne sono un po' dappertutto. A Milano, ad esempio, c'è l'Istituto Europeo di Design (02/5454473), nonché diverse scuole professionali. Specificamente sull'Amiga siamo a conoscenza soltanto dei corsi di videografica della Digimail (02/426559).

SPECIALE CONSOLE

Sono arrivate in redazione diverse lettere sullo Speciale Console uscito a dicembre (se non l'avete comprato ancora sappiate che è ancora in edicola per tutto febbraio e il successo di vendita deciderà se ne faremo un altro numero o se resterà un episodio isolato, quindi compratelo, gente, compratelo...) e non avendo lo speciale una posta tutta sua, K-Box ha deciso di ospitare alcune lettere, o meglio alcuni stralci di lettere arrivate in redazione. Alcune sono lettere di elogi, altre di critiche. le abbiamo lette tutte e faremo tesoro dei vostri consigli per il prossimo numero.

"...Finalmente qualcuno in Italia si è deciso a cogliere le suppliche dei possessori di console creando una rivista dedicatagli, e questo qualcuno è per fortuna la redazione di K.
Tuttavia, nonostante il fantastico lavoro svolto, non vi sembra di essere un po' di manica larga nel dare i voti alle varie recensioni?...sono veramente meritati tutti quei 95% o 98%?
Spero non facciate come alcune riviste all'acqua di rose che danno i giudizi come capita."
Gabriele di Lavagna

"...vorrei trovare un numero di K Speciale Console tutti i mesi in edicola, visto che al momento per trovare una recensione di videogiochi del Megadrive devo spendere 5000 lire."
Roberto Tremolada, Lesmo (MI)

"...Sono un ragazzo di 12 e mi complimento con voi di come trattate gli argomenti e i giochi per console. Nel numero speciale di K ho letto il test di *Super Shinobi* e mi sono recato subito a comprarlo rendendomi conto che quello che avete scritto è pura verità. È un gioco davvero fantastico."
Dario Savatteri, Livorno

"...Uno non si compra un giornale nuovo per ritrovarsi con un mucchio di recensioni vecchie, modificate e spinte... Non è perché è uno speciale console che i voti già citati nel punto 1 debbano essere alzati incredibilmente: 97% per *Impossibile Mission* mi sembra piuttosto esagerato...Conclusione: prendendo come scusante che questo era il primo speciale non era poi così malvagio, se non altro è servito a farmi sapere che *New Zealand Story* e *Maniac Mansion* usciranno su Nintendo. Speriamo che però il secondo sia meglio."
Pablo Cerini, Lonate Pozzolo (VA)

"Ho letto con molto K-Speciale Console e l'ho trovato molto interessante... Spero che continuiate così."
Luca Marsiglio, Vigevano (PV)

"Sono rimasto favorevolmente sorpreso dal vostro lavoro, dalle immagini veramente molto belle e limpide e dalle recensioni ben esposte e dettagliate. Consigli? Ritengo possa essere una valida idea quella di inserire in una eventuale rivista per console uno spazio riservato ai lettori, dove tra le altre cose poter esporre i segreti scoperti nelle varie cassette o chiedere aiuto. per superare le difficoltà incontrate."
Giuseppe Monale, Cuorgné (TO)

"Quello che secondo il mio parere potreste fare per rendere la vostra rivista pressoché perfetta è aggiungere qualche pagina di trucchi (o gabole) per facilitare la vita a noi "poveri" possessori di console."
Alberto, Milano

IN CONCLUSIONE

In chiusura, un saluto a Fabio Stival, a Massimiliano Antonioli, a Daniele Velcich e ad Alessandro Giuliani (calligrafia illeggibile). A Carlo Becchi che mi auguro si sia definitivamente ripreso dai postumi depressivi dovuti alla visione di *Robocop2*, posso solo suggerire, in caso di eventuali ricadute, di andarsi a guardare *Rocky 5*. Altro che i cyberpunk! Se il futuro si chiama Stallone....

NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 323492(solo Milano)
• mattino 93580086 (solo ordini)
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

MIDI MASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.

L. 79.000

MOUSE SELECTOR — NOVITÀ

novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'amiga contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. utilissimo!!!

L. 29.000

SCANLOCK-GENLOCK — NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz. regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO L. 1.990.000

MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso.
Mousepad omaggio L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

EASY VIEW PLUS
Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri e colori, chiare istruzioni in italiano **L. 119.000**

DIGI VIEW 4,0 GOLD
Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 299.000**

VIDEON 3,0
Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **L. 499.000**

FRAMER OVERSCAN
Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di overscan. 25 fotogrammi al secondo immagini fantastiche completo di nuovo software e manuale in italiano **L. 980.000**

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTEDI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO.
SOLO PER AMIGA 500/2000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

IL PREZZO
Lire 399.000

ATonce-Amiga è un emulatore 802866 che gira a 8 Mhz.
È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.
ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.
ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga.
Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.
Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.
Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

ACTION REPLAY 2 (disponibile anche per AMIGA 2000) — NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consententdoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT" — NOVITÀ

upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo convertitore di files compatattore) più numerose altre utility.
n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
il costo? l. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo

L. 15.000

NUOVI PRODOTTI

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

L. 99.000

A500 - FLICKER FIXER

Straordinario ora anche Amiga 500, scheda di semplicissima installazione elimina totalmente il fastidioso farfallio (flickering) del Amiga.

L. 590.000

AMIGA SUPER SCANNER

Fantastico nuovo scanner 64 tonalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testo con il nuovissimo software TOUCH-UO della Mi-Graph americana, completo di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, facile, innovativo, professionale.

L. 490.000

SUPER-GVP HARDISK SERIE II 40Q

Nuovissimo, hardisk ora disponibile sia per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, turbo alta velocità Hardisk 40 MB della Quantum 11 Ms. ora con integrato scheda di espansione di memoria 2058, in grado di espandere l'Amiga sino ad 8 MB. Semplicissima installazione, molto economico perché avete due schede in una, velocissimo, massima affidabilità è un GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi.

1.190.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Finalmente disponibile la famosa interfaccia per collegare 4 joystick al tuo Amiga, disponibile per A500/1000/2000/3000. Novità

GENLOCK 2300 PAL

Genlock originale commodore in offerta speciale fino ad esaurimento scorte.
Solo per Amiga 2000 (interno)

L. 290.000

fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ — ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco. lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

Le "Gialle" conquistano un po' più di spazio del solito con particolare attenzione all'hardware. Nelle prossime pagine vi parliamo di un emulatore PC per Amiga, del Frame Grabber e vi sveliamo tutti i segreti che si nascondono all'interno del Gameboy. Per chiudere: largo agli annunci...

ULTIMISSIME

4° CAMPIONATO NAZIONALE DI DUNGEONS & DRAGONS

Agonistika ha aperto ufficialmente le iscrizioni al nuovo campionato italiano di Dungeons&Dragons, la cui finale si terrà il 24/25/26 maggio a Roma nell'ambito della minifestazione Agoniostika '91.
Gli indirizzi a cui potete rigiolvervi per iscrivervi sono i seguenti

•Torino-Lords of Dragons (Pierandrea Saraco 011/7711696)
•Monza-Darkover (Alessandro Zemignan 039/732460) provincie di MIlano, Como, Sondrio, Varese, Brescia e Pavia.
•Venezia-Homo Ludens, Dorsoduro 041/5204161. Leo Colovini 041/5344619.
•Trieste-Massimo Brelich 040/810800
•Genova- Labyrinth, 010/295610; Paolo Fasce 010/887969; Centro Gioco Ed. 010/592691.
•La Spezia- Marco Tabini 0187/23720; Simone Carozzo 0187/511634.
•Forlì- Centro "Lo Specchio" 0543/60526; PTB Giocattolo 0543/32435.
•Ferrara-Hobbit Club (Gianluca Roncati 0532/95549)
•Firenze-Stratagemma 050/2477655; Alessandro Ivanoff 050/352858.
•Pisa-Strategiochi 050/542590.
•Viareggio-Strategiochi 0584/46360; Simone Peruzzi 0584/51420.
•Falconara (AN)-Circolo Pickwick 071/914209; Luca Di Noto 071/910536.
•Roma- Strategia e tattica 06/6787761-6789400; Associazione Culturale Agonistika 06/5899287.
•Pescara-La Città del Sole 085/295356
•Napoli-Diego Di Dato 081/5467559
•Bari-OB-BIT club 080/512844; Alessandro Cingolani 080/5227128.
•Palermo- Circolo Oscurita (Giuseppe Siino 091/6257664)
•Cagliari-La Città del Sole 070/669387; Giovanni Pasini 070/572707; Christian Salas 070/581210.

OOPS 2: LA VENDETTA

Errata Corrige: Sul numero di gennaio alcuni prezzi sono stati riportati erroneamente.
Ecco quelli reali:
Team Suziki **Amiga/ST L.49.000**
The Ultimate Ride **Amiga /ST L.49.000**
Dragon Breed **Amiga L.29.000 / ST L.49.000**

OOPS!

Non guardate questo box con quel fare sufficiente di chi era sicuro che avremmo fatto un altro errore. Questa volta non si tratta di noi, ma dei ragazzi della Genias. Riportiamo ciò che ci hanno comunicato:
"Per giocare alla 2° parte di *Mystere* per C64 è necessaria una password ottenibile completando la 1°. Per una svista del programmatore, e in particolari condizioni, il gioco ne comunica una errata. La parola d'ordine giusta è: 30IC45Z."
Seguono le scuse del caso.

LEADER DELLA LEADER

Secondo una stima della Leader Distribuzione di Casciago, questi sono i venti giochi, importati in Italia dalla Leader, più venduti del 1990:

1) Teenage Mutant Hero Turtles
2) Franco Baresi World Cup Kick Off
3) Ghostbuster 2
4) Kick Off 2
5) Rainbow Island
6) Batman The Movie
7) Turbo Outrun
8) Italy 1990
9) Ghouls 'n' Ghosta
10) World Cup Soccer Italia '90
11) Super Wonderboy
12) Double Dragon 2
13) Shadow Warriors
14) Back to the Future 2
15) Turrican
16) Vendetta
17) Black Tiger
18) Golden Axe
19) Flimbo's Quest
20) Gazza's Super Soccer.

http://speccy.altervista.org/

ATONCE

La VORTEX veste l'Amiga in CGA.

Quando è apparso sul mercato, l'ATonce ha suscitato subito l'interesse di molti possessori di Amiga 500, perché gli altri emulatori PC per la serie a 16-bit di casa Commodore, come la scheda Janus per il 2000 o l'ormai mitico Sidecar per il 1000, non potevano essere installati sul 500.

La confezione dell'ATonce contiene la scheda di emulazione, uno zoccolino dedicato, due dischi contenenti il software Amiga e MS-DOS necessario per l'installazione, e un manuale in inglese, che tratta soprattutto la parte hardware dell'emulatore.

Purtroppo chi non ha familiarità con chip, mother-board, ecc. troverà un po' difficoltoso montare l'ATonce: infatti bisogna aprire il computer, togliere il 68000 (che, per i profani, è il cuore dell'Amiga) e quindi inserire al suo posto la scheda, già saldata su un altro 68000. Inoltre è necessario posizionare lo zoccolino dedicato sotto il "Gary" (uno dei chip *custom* del 500), per accelerare l'emulazione.

Per qualche computer dotato di una versione fuori dall'ordinario dell'Agnus (altro chip *custom*), può essere necessario saldare un filo di rame su una resistenza, per adeguare il segnale di clock alle esigenze dell'ATonce. Se questo procedimento vi sembra troppo "alieno", esistono in tutta la penisola (isole comprese) laboratori che possono montare l'ATonce per voi.

Per quanto riguarda l'emulazione, l'ATonce non ci ha affatto deluso: la scheda riconosce sia il/i drive da 3 1/2 che quello/i da 5 1/4, con la possibilità di formattarlo/i su una sola faccia e di poter scegliere se in alta (720 kb) o bassa (360 kb) densità.

Se si possiede un hard disk, si può formattare una porzione in formato MS DOS, e usarla sotto emulazione. Inoltre si possono utilizzare entrambe le porte posteriori, la parallela e la seriale, e il mouse Amiga, che emula quello Microsoft.

L'ATonce funziona con tutte le versioni del DOS superiori al 3.2, e supporta la CGA, con sette modi grafici diversi (da 2 a 16 colori, e da una risoluzione di 40x25 ad una di 640x200), l'MDA, Hercules, Toshiba 3100, e Olivetti (monocromatici) - questi ultimi quattro possono essere anche interlacciati.

Un discorso particolare merita la suddivisione della memoria (RAM): infatti l'Amiga divide il set "base" e le espansioni in CHIP RAM, che è "vista" da tutti i chip, compresi quelli *custom*, e FAST RAM, che invece è utilizzabile solo dal 68000. Questo crea non pochi problemi, perché in base al modello dell'espansione e al tipo di *Fat Agnus* montati sull'Amiga (come abbiamo detto prima ce ne sono di diverse versioni), bisogna configurare, per mezzo del software incluso nella confezione, il tipo di memoria dell'MS-DOS da emulare, in quanto i compatibili IBM dividono la memoria in "base" ed "espansa" secondo rigide regole, per cui potrebbe capitarvi, configurando nella maniera sbagliata la memoria, di avere 4 Mb in ambiente Amiga e 640 kb in quello MS-DOS. Se inoltre possedete almeno 1.5 Mb di RAM, si può utilizzare Window 3.0, anche se per alcuni programmi è necessario un upgrade per funzionare sia con Window che con la memoria estesa.

Il software che abbiamo provato (DOS 4.0, Word 5.0, e qualche gioco un po' anziano per dare un'occhiata alla grafica a colori CGA) funzionava ad una buona velocità, anche se lavorando in multitasking con un programma Amiga, diminuiva di molto, causando anche qualche problema all'aggiornamento dello schermo (come finestre che scompaiono, ecc.).

In conclusione, l'ATonce è l'ideale per chi intende utilizzare un PC per compiti "seri" e possiede già l'Amiga 500, è abbastanza semplice da installare e vale il suo prezzo (anche se qualcuno dovrà pagare un extra per farselo montare da un laboratorio specializzato), ma non pensate per questo di poter giocare a *Wing Commander* o a *King Quest V* sull'Amiga!

È prevista inoltre da parte della Vortex, la realizzazione di una ATonce migliorata basata sul 386 e che supporti sia la VGA che la EGA, anche se per questo dovrete aspettare qualche tempo e, nonché acquistare, un monitor che vi permetta l'utilizzo dei due modi grafici.

Si ringrazia la ditta Newel, Via MacMahon, 75 - 20155 Milano (tel.: 02/323492) per averci prestato il digitalizzatore *FRAME GRABBER* e l'emulatore *ATONCE* per queste prove. Il Frame Grabber costa 1.390.000 lire mentre ATONCE costa 399.000 lire

FRAME GRABBER

Digitalizzare con l'Amiga in tempo reale? Niente di più facile!

Sicuramente il prezzo può, se raffrontato ad altri digitalizzatori per Amiga, sembrare eccessivo, ma una volta che si è visto al lavoro il Frame Grabber questi pensieri svaniscono. Le elevate prestazioni di questo digitalizzatore in tempo reale garantiscono un utilizzo e risultati altamente professionali. È però necessario avere a disposizione delle configurazioni che non si limitino ai soliti poveri 512K, e anche con un 1Mb si riesce a fare ben poco, ma vediamo il Frame Grabber più da vicino.

Il Frame Grabber è un digitalizzatore video in tempo reale, che permette di memorizzare direttamente nel digitalizzatore l'intera immagine recuperata da una telecamera o un video registratore, per poi essere decodificata dall'Amiga.

Il film è *Marlowe, poliziotto privato*: un esempio di digitalizzazione con il Frame Grabber.

Il segnale in entrata viene convogliato in un buffer e quando riceve il comando di congelare l'immagine l'unità impiega 1/50° di secondo per farlo, oppure, nel caso di immagini interlacciate 1/25° di secondo perché i due frame devono essere combinati. Prima di mostrare l'immagine, il programma ottimizza la palette dell'immagine, e anche questo procedimento non porta via più di due secondi.

Gli input possono essere presi da un normale segnale video in PAL (con connettore RCA) e sia l'intensità che la saturazione del segnale in ingresso possono essere modificati grazie alle manopole del sistema hardware del Frame Grabber. Le immagini possono poi essere riprodotte in qualsiasi Screen Mode dell'Amiga, compreso l'Overscan e l'EHB, utilizzando fino a 4096 colori.

Grazie al software di cui è fornito, il Frame Grabber può realizzare anche delle semplici animazioni combinando una sequenza successiva di immagini tra loro. Un altra parola va spesa riguardo il programma, infinitamente migliorato rispetto alle precedenti versioni. Una Preview dell'immagine che mostra su monitor quale sarà il risultato finale, permette di sapere come e con il giusto numero di colori, l'immagine memorizzata su Amiga riuscirà e quindi evita inutili sprechi di tempo dovuti alle prove che a volte occorrono per avere un'immagine perfetta. L'uso ottimale di questo gioiello disponibile per l'Amiga, è reso molto più facile dalla traduzione in italiano.

DENTRO IL GAMEBOY

Gary Liddon, ex-giornalista ed ora programmatore di giochi per console, apre il coperchio del Gameboy e ci fa da cicerone tra i chip della scheda del tascabile Nintendo

NINTENDO GAMEBOY	
Processore:	Zilog Z80a
Frequenza di clock:	1Mhz
Risoluzione:	20x18 caratteri
Colori:	9 grigi

Quando apparve per la prima volta in Giappone e negli Stati Uniti, il Gameboy suscitò un certo clamore. Infatti, fornire le capacità di una completa macchina-gioco in così poco spazio fu, dal punto di vista tecnico, un'impresa non da poco. Ovviamente per produrre una macchina così compatta si è dovuta utilizzare la tecnologia di integrazione a larga scala, quindi la Nintendo ha disegnato un CMOS VLSI (un semiconduttore ad ossido di metallo con integrazione a larghissima scala usato, appunto, nei circuiti integrati) contenente tutte le funzioni necessarie per una macchina-gioco. Quasi tutto quello che succede dentro il Gameboy è controllato da questo chip. L'intero sistema, a cui bisogna aggiungere due memorie RAM da 8K e un piccolo processore di commutazione, è formato da soli quattro chip montati sulla scheda.

DENTRO IL CMOS

Il CMOS VLSI contiene la CPU, il controller dello schermo a cristalli liquidi, l'hardware di supporto video, la circuitazione audio e il controller della porta seriale. Ecco le caratteristiche dei vari elementi...

CPU

La scelta della Nintendo per la CPU ha sorpreso un po' tutti. I precedenti prodotti Nintendo, la console NES e i primi coin-op, erano tutti basati attorno al microprocessore Rockwell 6502. Con una scelta che ha escluso qualsiasi possibilità di compatibilità con il vasto catalogo di software della console da casa, la Nintendo ha preferito un'architettura interna vagamente basata attorno allo Zilog Z80, lo stesso processore dello Spectrum e dell'Amstrad.

Il processore gira ad una velocità insolitamente lenta, 1Mhz, se confrontata con i 3,5Mhz dello Spectrum e i 4Mhz dell'Amstrad. Ad ogni modo, quello che premeva agli ingegneri della Nintendo era la durata delle batterie e questa ridotta velocità di clock garantisce un bassissimo consumo d'energia e quindi una maggiore durata delle batterie. Per cercare di recuperare parte della potenza d'elaborazione persa in seguito a questo compromesso, la Nintendo ha ridisegnato molte delle specifiche dello Z80, col risultato di ottenere una macchina ridotta all'osso ma molto veloce. Alla fine il tutto si equilibra e la macchina, grazie al design efficiente della CPU e della circuitazione di supporto video, ha più o meno la stessa potenza delle altre console e computer a 8-bit.

RAM DA 8K

Il Gameboy ha in tutto 16K di RAM divisi 50/50 tra la CPU e i processori video. Anche se non sembra un gran che è un grosso passo avanti rispetto ai 2K della console NES. Dato che il programma è su cartuccia, cioè su memoria ROM, la RAM serve soltanto per le variabili del gioco e per la grafica su schermo.

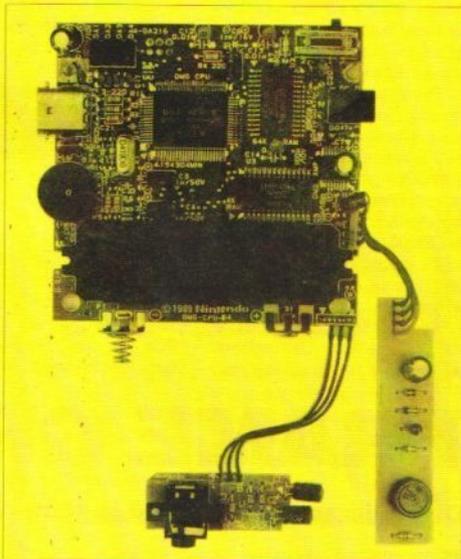
DMG

Il chip VLSI è un po' il factotum di tutta la macchina. Viene chiamato DMG, che è lo stesso nome con cui la Nintendo etichetta il Gameboy nella documentazione tecnica, anche se non è chiaro il significato delle iniziali.

VIDEO

Il controller video, che controlla il display a cristalli liquidi di 20x18 caratteri, è una evoluzione naturale dei precedenti processori video della Nintendo. La maggior parte delle macchine-gioco hanno una griglia di caratteri più grande per rappresentare lo schermo, ma la bassa risoluzione del Gameboy, in effetti, non crea grossi limiti: infatti, il piccolo schermo rende il display grafico del Gameboy dettagliato quanto quello di qualunque altro computer. Un altro vantaggio di un'area di schermo così piccola è che necessita di un tempo di elaborazione inferiore per creare degli effetti video complessi. Quanto più piccola è la memoria video con cui "dialogare" tanto più velocemente avviene il dialogo.

Per aiutare i programmatori di giochi, il Gameboy ha una matrice di 40 sprite hardware che liberano il processore principale di un sacco di lavoro quando si tratta di mettere oggetti sullo schermo. Ciascun sprite è un semplice blocco di 8x8 caratteri, quindi bisogna raggrupparli insieme per ottenere personaggi più grandi. È possibile allineare dieci di questi oggetti su una stessa linea prima che comincino a sfarfallare, ma questo comunque non è un grosso problema poiché l'alta persistenza dello schermo LCD rende qualunque tipo di sfarfallio praticamente impercettibile.

La circuitazione video del Gameboy fornisce due "piani di gioco" ma tutti i colori del piano di gioco superiore coprono completamente il piano di gioco inferiore. È un peccato, poiché se fosse possibile vedere attraverso il colore di fondo del piano di gioco superiore allora sarebbe molto facile creare effetti complessi di scorrimento parallattico come quelli di molti giochi per Megadrive e Amiga. Così com'è, invece, il piano di gioco in più serve soltanto per i pannelli dei punti, ecc. nella parte bassa o destra dello schermo.

La scheda madre del Gameboy

SONORO

Probabilmente l'aspetto meno impressionante dell'hardware del Gameboy sono le capacità sonore. La sezione sonora del Gameboy dispone di quattro canali stereo separati sui quali il programmatore ha un controllo limitato. Anche così, se il sonoro stereo viene utilizzato al massimo, la musica e gli effetti sonori non sono per niente male se ascoltati tramite le cuffie.

Esiste anche una capacità di campionamento piuttosto limitata che consente di ottenere suoni digitalizzati discreti con un limitato drenaggio del tempo di elaborazione della CPU.

CONTROLLER DELLA PORTA SERIALE

Di tutti gli aspetti del Gameboy, la porta seriale è quella che causa i maggiori problemi ai programmatori. Questa porta è quella che consente di sfruttare l'opzione di collegamento tra due Gameboy. I guai, in questo caso, dipendono principalmente dai problemi di sincronizzazione causati dal fatto che i due Gameboy possono girare a velocità leggermente diverse.

http://speccy.altervista.org/

K-BORSA

La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori delle riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

75.42

In leggera crescita rispetto all'indice precedente.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Core Design ha "vale" 2,16 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice
Cinemaware	90	n/a	14,58
Micro Style	86,48	+1,33	11,06
Palace	85,5	+3,96	10,08
Gremlin	85,27	+1,6	9,85
Empire	83,58	+4,72	8,16
Electronic Arts	83,53	+4,92	8,11
Digital Magic	83,5	-3,25	8,08
Action 16	82	+9	6,58
SSI/US Gold	82,81	+8,51	7,39
Virgin	82,28	+4,15	6,86
Activision	81,98	-1,74	6,56
Anco	81,85	n/a	6,43
Microprose	81,81	-1,88	6,39
Rainbow Arts	81,53	+6,63	6,11
Audiogenic	80,33	-0,72	4,91
System 3	79	n/a	3,58
Mirrorsoft	79	-3	3,58
Hewson	79	+1,83	3,58
Core Design	77,58	+8,08	2,16
Krisalis	77,1	+5,1	1,68
Millennium	76,61	-3,69	1,19
Code Masters	76,6	+8,29	1,18
US Gold	76,43	-4,03	1,01
Ocean	76,38	-5,86	0,96
Psygnosis	76,18	-1,87	0,76

AMIGA

Powermonger	Electronic Arts	95,33
Killing Game Show	Psygnosis	89
Lotus Turbo Esprit	Gremlin	88,09
Robocop 2	Ocean	87,88
Cadaver	Image Works	87,38

Powermonger balza al primo posto e allunga subito le distanze dagli inseguitori.

C64

Golden Axe	Virgin	92
Buck Rogers	SSI/US Gold	91,25
Rick Dangerous 2	Micro Style	89,08
Midnight Resistance	Ocean	88,75
Puzznic	Ocean	87,5

Classifica rivoluzionata, con giochi nuovi e originali che allontanano i budget che hanno imperversato per quasi un anno. In redazione pensiamo che *Rick Dangerous 2* meriterebbe il primo posto.

AMSTRAD CPC

Wheels of Fire	Domark	86
Shadow of the Beast	Gremlin	83
Sim City	Infogrames	82
Time Machine	Activision	81
Tiger Road	Kixx	70

Le compilation sono quasi sempre un buon affare e la Domark conquista la vetta. Fa piacere vedere che *Sim City*, tanto acclamato sui 16-bit, è stato convertito molto bene per CPC.

PC Compatibili

Wing Commander	Origin	93,95
Midwinter	Rainbird	93,5
Secret of Monkey Isl	US Gold	92,84
Sim Earth	Maxis/Ocean	90,25
Buck Rogers	SSI/US Gold	86

Midwinter tiene le posizioni, mentre *Secret of the Monkey Island* arriva tra i primi cinque. È ancora troppo presto per *Sim Earth*.

ATARI ST

Speedball 2	Image Works	92,49
Nine Lives	ARC	86,38
M1 Tank Platoon	Microprose	86,17
Immortal	Electronic Arts	85
Team Yankee	Empire	84,73

Cadaver esce di scena ma *Speedball 2* riporta i Bitmap Bros in testa alla classifica. *M1 Tank Platoon* si è fatto attendere a lungo, ma ne è valsa la pena...

SPECTRUM

R-Type	Hit Squad	93
Teen' Mutant H Turtles	Image Works	92
NARC	Ocean	91
Rick Dangerous 2	Micro Style	88
Pang	Ocean	88

È buffo che un budget vecchio di due anni sia riuscito a rubare il primo posto alle *Turtles*. *RD2* merita il posto che occupa e *Pang* anche.

http://speccy.altervista.org/

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

VENDITA

VENDO Olivetti Prodest Pc 1, in ottime condizioni, monitor a colori, 2 drive da 3,5, 1 anno di vita con giochi e programmi. A L. 1.200.000 trattabili.
Alessandro tel. 02/9515154 ore pomeridiane

VENDO C64/128 (manuale in italiano) + copritastiera + registratore + duplicatore cassette + giochi su cassetta + 13 riviste Zzap! A L. 350.000.
Mattia tel. 0375/98110 ore serali

Causa cambio sistema VENDO vasta collezioni di giochi e utility originali per Ibm e compatibili con confezione e manuale in ottimo stato. Prezzo molto basso.
David tel. 0442/330175

VENDO giochi per Sega Master System con imballaggio e perfettamente funzionante L. 30.000/ 40.000. Solo Roma.
Alessandro Fiori via Pelagio, 7 - 00100 Roma tel. 06/635502

VENDO Pc Engine, 4 mesi di vita, versione Scart insieme con interfaccia 5 giocatori, 2 Soypad, 3 giochi, tutto nelle confezioni originali. Valore reale L. 1.000.000 lo cedo per sole L. 650.000 tratt., sono anche disposto a scambiarlo con un Megadrive con 1o2 giochi.
Vincenzo Barresi tel. 091/333228 ore serali

Per mancanza di spazio VENDO oltre 200 riviste sia in blocco L. 200.000 sia singolarmente a metà prezzo: MC Microcomputer, Bit, Personal Computer, Commodore Gazette, K, Zzap ed altre.
Gianni Cottogni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel. 0125/712311

VENDO causa passaggio a sistema superiore Zx Spectrum +, nuovissimo! Usato massimo tre volte (5 mesi di vita) completo di giochi e manuali a L. 250.000!!! Trattabili. Vendo inoltre computer Philips Msx VG 8020 con registratore, joystick e giochi con rispettivi manuali al mitico prezzo di L. 200.000!!!
Cristiano Monaldi via Ugo Bassi, 6 - 61023 Macerata Feltria (Ps) tel. 0722/74622

VENDO Pc Olivetti Prodest + monitor monocromatico + mouse + joystick + giochi originali + dischetti no format il tutto a L. 900.000 trattabili.
Adelchi Accini via Zilie Sup. 31/B - 25012 Calvisano (Bs) tel. 030/968248 ore pasti

VENDO espans. a L. 100.000 e i seguenti giochi originali: Batman, The New Zealand Story e Thai Boxing a L. 15.000.
Fabio Capra via Apelle, 798 - 00124 Casal Palocco (Rm) tel. 06/6093239 dopo le 18

VENDO A500 (ancora in garanzia) + espans. 512K + disk drive esterno (2 mesi di vita) con imballi originali a L. 800.000 trattabili. Solo zona Roma.
Giorgio tel. 06/5402980 ore pasti

VENDO C64 nuovo modello + registratore + joystick, giochi, cavetterie, manuali ed imballi originali. Tutto in ottime condizioni con un anno di vita a L. 190.000 con spese a mio carico.
Luigi De Luca via G. Romita, 2 - 57036 Porto Azzurro (Li) tel. 0565/95507

Causa passaggio a sistema superiore VENDO, anzi svendo, tutti i miei giochi originali per A500 al fantastico prezzo di L. 2.500 a dischetto!
Cristiano Borchi via Barrili, 35 - 00152 Roma tel. 06/5803209 dopo le 20

VENDO C128 (compatibilissimo C64) con: tastiera, floppy disk, stampante MPS 801 con fogli, dischetti vergini, 2 joystick, corso basic, libri di programmazione e manuali, cavi, giochi, regalo 2 portadischetti (60+60).
Nicola Canali via C. Battisti, 85 - Desenzano (Bs) tel. 030/9143720 da lunedì a giovedì

VENDO console Nintendo, 2 control pad, Nes advantage (joy da sala), joy quickshot, pistola zapper, giochi. Prezzo complessivo trattabile. Affare!
Paolo Morini via Canal Grande, 53 - 48018 Faenza (Ra) tel. 0546/22079

VENDO per A500 i giochi originali Future Wars e Murder a metà prezzo. Tutta la documentazione in ottime stato. Massima serietà.
Alessandro Baldino via A. Tallarico, 3 - 84100 Salerno tel. 089/754220

VENDO a metà prezzo giochi originali per Ms-Dos. Space Ace, Murder, Ninja Turtles ed altri. Solo Roma
Stefano tel. 06/7858595

VENDO per console Nintendo i seguenti giochi: Gun Smoke L. 50.000; Wizard & Warriors L. 40.000 ed altri. Tutto in ottimo stato.
Cristian tel. 02/48004985

Occasione irripetibile per gli appassionati di avventure/RpG! Causa completamento di due dei seguenti programmi e perdita di interesse per la serie, VENDO per C64 con drive: A.D.& D. Heroes of the Lance L. 5.000 (cassetta); A.D. & D. Hillsfar L. 10.000 (disco) ed altri.
Pietro Bertoleoni via Liruti, 9/a - 33082 Aviano (Po) tel. 0434/6510337 ore pasti dal giovedì sera al lunedì

VENDO Atari 2600 marples. 6 cartucce tra le quali Jungle Hunt anno 1989.
Giandomenico tel. 030/968248 ore pasti

VENDO programmi originali per Amiga completi di manuale e confezione originale.
Andrea Iozzi p.zza Lucania, 21 - 56100 Pisa

VENDO C128D con: monitor Commodore DM602 fosf. verdi, drive 1571, registratore datasette, 2 joystick, manuali programmazione basic, 23 giochi originali su disco, 240 floppy disk con programmi e giochi vari, a L. 1.200.000.
Bernardo tel. 0932/931501-931328 ore pasti

VENDO supporti vergini bulk Sony ds/dd a L. 950.
Gianluca tel. 089/271826 dalle 15 alle 18

VENDO dischi A500 a prezzi favolosi. Vendo C64 con: registratore, duplicatore, cartuccia Mk 6, resettatore, joystick, 35 giochi originali a L. 400.000.
Emilio tel. 0331/622459

VENDO Sega Master System, ottime condizioni, quattro mesi di vita con 2 joystick e 5 videogiochi. Prezzo interessantissimo.
Michele tel. 0332/228843 solo lunedì, mercoledì e venerdì

VENDO dischetti vergini di qualsiasi tipo e capacità, anche preformattati. Richiedere listino inviando L. 750 in francobolli o telefonare ore pasti a:
Federico Martinoni via Pesa del Lino, 2/c - 20052 Monza (Mi) tel. 039/367097

VENDO floppy disk 1541 C64 con dischi e copiatori, ottimo stato a L. 200.000.
Claudio tel. 06/8120211 ore pomeridiane e serali

VENDO espans. di memoria per A500 da 512K nuova e mai usata a L. 100.000. Cedo a metà prezzo riviste come: Zzap, The Game Machines, K, MC Microcomputer, Commodore Gazette, ecc.
Gianni Cottogni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel. 0125/712311 ore 18/21

Affarone! VENDO C64, vecchio modello, in ottime condizioni con registratore, joystick, giochi e una cartuccia. A L. 200.000.
Stefano tel. 06/6060905 dal lunedì al venerdì dalle 20,30 alle 21,30

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga a L. 10.000 cadauno: F1 Manager, Ghouls'n'Ghosts, Soccer Manager +, Footballer of the Year II, The Cycles. Inoltre cerco Tetris ed altri giochi per Mac II.
Michele tel. 030/294734

VENDO causa passaggio a sistema superiore: Atari Lynx + comlynx (per collegarsi ad altri Lynx) + 3 cartucce + cavo alimentatore + manuale d'uso e delle cartucce a L. 300.000.
Filippo Russo via V. Foppa, 7 - 20144 Milano tel. 02/4694226 dalle 8,30 alle 21

Causa passaggio a sistema superiore VENDO anzi svendo, tutti i miei giochi originali per A500 al fantastico prezzo di L. 2.500 a dischetto!
Cristiano Borchi via Barrili, 35 - 00152 Roma tel. 06/5803209 dopo le 20

VENDO A500 espanso 1 mega con mouse e manuali in confezione originale. Regalo dischi bulk 3,5. L. 750.000 non trattabili. Vendo drive 1541 originale per C64 con dischi 5 1/4. Prezzo da urlo: L. 145.000!!!; con modem 6499: 165.000!!!
Eros Vesentini via G. Mazzini, 4 - 24032 Calolzio Corte (Bg) tel. 0341/644718 ore pasti

VENDO Msx Vg 8020 (80k ram) + manuali + joystick + portacassette (12 posti) giochi a L. 260.000.
Carlo tel. 0873/364509 dalle 13,30 alle 19,30

VENDO giochi originali per Pc a metà prezzo tra cui: Strider, Xenon 2, Hard Drivin'. Annuncio sempre valido (solo zona Arezzo).
Francesco tel. 0575/320144

Causa errato acquisto, VENDO dischetti Sony bulk, ss/dd anche a L. 500.
Mimmo tel. 089/272348 ore pasti

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali: Drakkhen italiano, Damocles, Dick Tracy e Lupo Alberto tutti in confezione originale e con manuali in italiano.
Paolo tel. 0574/810847 dopo le 19

VENDO drive C1541 perfette condizioni + floppy disk con i programmi che hanno reso celebre il mitico C64 a L. 370.000. Cartridge Mk 6 action replay nuovissima L. 90.000. Monitor Philips Bm 7542 12 pollici, fosfori bianchi, imballato L. 100.000.
Claudio tel. 06/5283790

VENDO C64 seminuovo con registratore, antenna, alimentatore + giochi a L. 250.000.
Davide Serio via Mattia Preti, 29 - 80127 Napoli tel. 081/5564658 dalle 14,30 alle 17

VENDO Pc-Ibm compatibile XT AD 8 Mhz, con processore matematico 8087, monitor monocromatico con scheda video M.D.A/C.G.A, tastiera, porta joystick, Dos 3.2, hard disk da 20 Mb, 2 porte seriali, 1 parallela, tutto in ottime condizioni a L. 1.300.000 trattabili.
Luca tel. 02/8378083 dopo le 19

VENDO C64 munito di 2 joystick, filo per antenna, trasformatore, due registratori Commodore, giochi tutto in ottimo stato. Prezzo da concordare.
Paolo Tomba tel. 039/647519

VENDO le seguenti avventure grafiche originali della Sierra: Codename Iceman, Conquest of Lancelot, Space Quest II al prezzo di L. 30.000 cadauna.
Leonardo Piccinelli tel. 3760721 dopo le 18

VENDO C64/128, registratore originale Commodore, 27 giochi originali il tutto perfettamente funzionante, con imballaggi e manuali. Valore commerciale L. 650.000, vendo a L. 350.000 trattabilissime.
Stefano Parravicini via Matteotti, 21 - 22030 Lipomo (Co) tel. 031/280428 dalle 14,30 alle 15,30 e dalle 18 alle 21,30

VENDO A500 con garanzia Commodore e giochi, in ottime condizioni. Spedizione in tutta Italia! A L. 900.000 max serietà.
Walter tel. 0522/609292 ore serali

VENDO causa passaggio a sistema superiore Toshiba Msx 2 + vari manuali d'istruzioni, joystick Tac 2 e giochi. I giochi sono tutti su cassetta ed il registratore è compreso nel prezzo. Tutto a L. 300.000. Massima serietà ed onestà.
Tel. 0431/32341 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore i seguenti giochi originali per Amiga: Prison L. 14.000, Batman The Movie L. 15.000, Damocles L. 20.000, Future Wars L. 16.000, F1 Manager L. 19.000, It Came from the Desert L. 29.000. Li vendo singolarmente o in blocco. Tutto è in perfetto stato, usati pochissimo. Inoltre, ad interessati cedo riviste arretrate di K, Zzap e Games Machine a prezzo fallimentare.
Davide Doffi via S. Scandalli, 17 - 60021 Camerano (An)

VENDO C64 ultimo modello, del dicembre '89, cavi vari, registratore, 1 joystick, trasformatore, giochi tutto a L. 250.000. Max serietà.
Giorgio tel. 0774/66777

VENDO C64 perfettamente funzionante, Neos mouse, cartuccia, disk drive 1541 II, software su cassetta e disco, registratore interfaccia, modulatore TV.
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel.. 0341/81910

VENDO console Sega Megadrive + il gioco Altered Beast, ancora in garanzia a L. 320.000 causa servizio militare.
Maurizio tel. 041/5903746

CERCO

CERCO demo musicali e moduli per Sound Traker ad un prezzo non eccessivo per A500.
Silvio Peretti via Martinetto, 38 - 12030 Cavallermaggiore (Cn) tel. 0172/381992 ore pasti

CERCO possessori della console Sega Megadrive per scambio/acquisto/vendita software. Vendo inoltre SNK Neo-Geo + Super Spy a L. 1.200.000.
Fabrizio Leone via U. Calosso, 25 - 00155 Roma tel. 06/4065783

CERCO autori di giochi in SEUCK o in Amos per creare un club e per formare un gioco insieme.
Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431/81910

CERCO software per Amiga.
Fausto Mura via P. Mastino, 2 - 07100 Sassari tel. 079/293987

CERCO A500 possibilmente con monitor, giochi, espans., ecc. Max serietà.
Vincenzo Podella c.so Umberto I, 74 - 88070 Rocca di Neto (Cz) tel. 0962/80172

CERCO A500 a buon prezzo. Richiedo massima serietà.
Stefano tel. 06/6060905 dal lunedì al venerdì dalle 20,30 alle 21,30

CERCO passwords per Populous in formato Ms-Dos in cambio regalo Silpheed originale. Cerco inoltre Nebulus, Pipemania, Microprose Soccer e Indianapolis 500 su dischi da 3 1/2.
Stefano tel. 0432/727245 ore pasti

CERCO urgentemente monitor per Olivetti M24 qualsiasi tipo in cambio offro: Modem Smartlink 1/2/3 anche per Videotel.
Luciano tel. 02/98231565 ore 20

CERCO possessori computer Atari per scambio software, consigli, ecc.
Gianfranco Spinsanti v.le C. Battisti, 29 - 61032 Fano (Ps) tel. 0721/802741 dalle 14,30 in poi

CERCO immagini digitalizzate, disposto a scambio utility, no lucro, massima serietà. Cerco disperatamente club Amiga nelle vicinanze di Bologna.
Federico Marchesi via della

http://speccy.altervista.org/

Piazza, 57 - 40041 Gaggio Montano (Bo)

CERCO giochi e programmi per A500.
Alessandro Rigon v.le Olimpia, 7/A - 37057 San Giovanni Lupatoto Verona

"Z" and PMT 88 CERCANO persone, in zona Brescia o in grado di trasmettere dati via modem, disposte a costituire un team per la programmazione di software in Assembler, C, o Amos. Abbiamo già a nostra disposizione i mezzi e la conoscenza adeguata per portare avanti le prime idee, ci manca solo la tua collaborazione.
Stefano Zanola tel. 030/9826126 o lascia un messaggio nella rete Opus

CERCO espansione per A500 in buone condizioni a qualsiasi prezzo chiedere.
Fabio via Torino, 24 - 372958 Modena tel. 059/372958

CERCO giochi per A500, zona Castellammare e dintorni.
Nicola Ragone via Savorito Coop. S. Agostino - 80053 Castellammare di Stabia (Na) tel. 081/8718180

CERCO i primi 40 numeri di Zzap! a L. 50.000 o i primi 30 a L. 40.000 possibilmente in zona Bologna ma valido per tutta Italia.
Marco Mascellani via Mazzini, 8714 - 40137 Bologna tel. 051/306258

CERCO disperatamente Hard Drivin', Stunt Car Racer, Revs e Grand Prix Circuit per C64 a cassette.
Alessandro tel. 0424/571579

SCAMBIO software per Ms-Dos su dischi da 3 1/2 e 5 1/4.
Fabio Roncarati via E. De Nicola, 2 - 40132 Bologna tel. 051/6194310 dopo le 15

SCAMBIO

SCAMBIO demo per Amiga.
Alessandro Fransceschi via Pacinotti, 24 - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/668374

SCAMBIO Hellfire, After Burner 2 e Ghouls'n'Ghost per Sega Mega Drive.
Giorgio Marino tel. 0125/76496

Cerco possessori Amstrad Cpc 464 per SCAMBIARE giochi.
Marco Ferrarese via Lago di Monticchio M/B - 74100 Taranto

SCAMBIO giochi per C64 su disco e compro giochi per A500/2000. Sono interessato (per Amiga) ad acquistare un buon programma per fare presentazioni ai giochi veramente professionali.
Gianni Fortunato via Domodossola, 49F - 84091 Battipaglia (Sa) tel. 0828/21100 fax 089/657286

SCAMBIO programmi Amiga e manualistica in italiano solo in zona Vicenza.
Giorgio Gaspari via Ca' Bottara, 32 - 36015 Schio (Vi)

CONTATTI

Disponendo di vasta softeca e di cospicui arrivi settimanali gradirei CONTATTARE Amiga clubs per eventuale scambio software o cessione contro bollettini, pubblico dominio.
Mimmo tel. 089/272348 ore pasti

Cerco CONTATTI per A500 nella città di Cosenza. Sono in possesso delle ultime novità come Lupo Alberto, Beast 2, Golden Axe, Robocop 2, Pang e molti altri.
Paolo Calabrese via G. Puccini, 70 - 87040 Castrolibero (Cs) tel. 0984/852573 ore pasti

Cerco CONTATTI Amiga con amici di tutta Italia disponibile vasta softeca con le novità del momento.
Luca Soave via Sansovino, 1 - 37138 Verona tel. 045/565361

M.R.L. soft Lazio cerca CONTATTI in tutta Italia. No lucro.
Rino Di Ciaccio via Ancona, 23 - 04024 Gaeta (Lt)

Liguria user club è desideroso di CONTATTARE nuovi utenti Amiga per qualsiasi proposta. Inoltre vendiamo Freeze-Frame, Final Cartridge 3, Hi-Disk, Speed Dos, giochi originali su disco e cassetta per C64 a prezzi stracciati. Al primo che telefona e che acquista, uno dei sopracitati pezzi, riceverà in omaggio un vecchio registratore della Commodore.
Paolo Cladi via Betti S. San Giacomo, 3/1 - 16035 Rapallo (Ge) tel. 0185/51320 dalle 19 alle 21

Ehi ragazzi!!! Non sapete cosa fare con il vostro Amiga? Allora CONTATTATE l'Italian Brothers club e ci divertiremo un sacco. Disponiamo del 90% del software in circolazione, no lucro!!! A tutti i soci e contattatori invieremo mensilmente una lista sempre aggiornata.
The Italian Brothers C.P. 50 - 83031 Ariano Irpino (Av) - Christian tel. 0825/891351 o Pierluigi tel. 0825/873159

Club "amici del video game" è nato un nuovissimo club di ragazzi sedicenni informati e serissimi. Offerta valida solo per Torino e provincia.
Nicola tel. 011/8395727

Attenzione, è sorto il I° Megadrive club! Scopo del club: scambiare giochi, trucchi e soluzioni. In più ogni mese sarà spedito a ogni socio un giornalino con tutte le ultime novità per il Megadrive. Per l'iscrizione mandare L. 5.000 in francobolli. Mandate in busta chiusa: nome, cognome, indirizzo, una foto e i francobolli.
Loris Inzoli c/c Megadrive Club via Lodi, 25 - 36061 Bassano del Grappa (Vi)

Per Amiga cerco CONTATTI, scambio software, manuali ed informazioni.
Roberto Anselma via Giovanni XXIII, 20 - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70537 ore serali

http://speccy.altervista.org/

LUCASFILM GAMES
THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
GIOCHI IN ITALIANO
DISPONIBILI PER:
AMIGA
PC·
ATARI ST

http://speccy.altervista.org/
ROBOCOP 2™
E'TORNATO..
Dal film omonimo,
uno shoot-em-up ricco di azione e suspense tra breve sul tuo home computer.
Il seguito di ROBOCOP,
continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidiale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi .
C64 solo su CARTUCCIA
Lit. 69.000
Disponible anche per:
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
LEADER
DISTRIBUZIONE
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
ocean
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/